

HKABC
ABC
《FINAL FANTASY IX》推出前總力大特集!!
2000年7月1日
130
遊戲誌
完美版
GAME PLAYERS
MAGAZINE
隨書免費附送
攻略別冊 超級機械人大戰α
遊戲誌動感VCD
FINAL FANTASY IX優惠券
ペルソナ2
ETERNAL PUNISHMENT
罰
真實就在記憶裡面
遊戲誌專題
機迷網上購物指南
GP鬼神攻略
首都高BATTLE 2
新世代機械人戰記BRAVE SAGA 2
RAINBOW SIX／ACONCAGUA
惡魔爆猛料
拳皇2000將會是最後一集拳皇?
售價港幣35元正
4 895011 311308
© ATLUS 1996,1999,2000

BANDAI・瑞華行・GAME PLUS

攜手合作

極秘PROJECT曝光!!

絕對是WS FANS必攜之一冊
由BANDAI正式授權G+製作

想知道WS有何配件周邊？

想知道期待大作的最新動向？



想知道WS出過幾多遊戲？

想知道哪一版本WS合你口味？

想知道BANDAI有何發展大計？

WS全方位天書
『GO！GO！WonderSwan特集』(暫名)

將隨157期



免費贈送

絕對不另收費

隨G+附送的『GO！GO！WonderSwan特集』(暫名)

你又怎能錯過？

總之6月30日

GAME PLUS約定你！！

LOOK!編輯TALKING

不知在幹甚麼的MS話——

◆近日、併命地看完某套動畫後，不其然感到有點同感…

◆在這短短的幾個月，身邊發生事實在太多，相信是筆者回復不了狀態的原因之一…

◆究竟何時才可以如願以償…

◆人累了…有很多事都會幹不到…

◆近日、有人叫筆者玩icq，可是卻不懂怎用…

◆不知為何、在夢境中遇上那人，接著的一天那人又打電話給筆者…但那人應該不會找筆者才對…

快要成為殺人鬼JOKER的SAKURA KI

◇ 為了要完成PERONA 2罪的爆機SAVE，在下和咸旦仔兩人便開始玩罪，除了工作之外，一有時間便玩罪，在下感到自己也快要成為JOKER了。

◇ 家中房間的電腦終於換上了抽屜式硬碟，很多謝阿邊個的幫忙，有時間請阿邊個食飯。

◇ 在下心目中有個宏大的理想，並且希望可以把它達成，在下將會計劃開始實行，在下一定會完成的。。

◇ 最後希望屋企可以煲多些涼茶，已經很久沒有飲過。

◇ 最近經常聽陳慧X的CD，快將可以從尾背返出來。但覺得很好聽。

◇ 今期講到這裡，因為又要化身為JOKER了。

隨風之閒話家常

◆下期就是我們的改革號了！有什麼意見請告訴我們啊！

◆最近的工作進度慢了很多呢！希望遲D可以正常番

◆愛上了GTO(漫畫)中的菊地，他實在很正呢！不過我的至愛還是子安武人！

◆想出個人誌，但時間是一個大問題...不過現在好像已非出不可了(笑)

◆新同事實在很有趣~比隨風還像小孩呢(這...好像有些怨恨的眼光...？)此話沒什麼「特別」意思喇，哈哈

◆ 氣氛不錯，幾好...而家我地公司仲多左位「GPM之花」呢！哈哈

◆ 點解黐果陣唔可以發脾氣？因為發脾氣都冇用囉！

◆ 有乜意見可以來信啲~「kase_gpm@hotmail.com」

◆ 繼續放我既靚靚子安！到底香港多唔多人喜歡子安呢？

咸旦仔的PERSONA

◆ 因為知道「罰」能對應上集的爆機SAVE，於是便希望在推出前將「罪」打爆，可是只有1星期多的時間，雖然不算難打，但也要花上一定的時間，每日的早上就工作，到了晚上就不眠不休地打，如此的非人生活…真的很充實呀！

◆ 當本人在寫編者話的時候，同時正在進行著RPG遊戲中最艱鉅的任務，就是…儲LEVEL大行動，過於心急的我，為了盡快打爆，不惜消耗大量回復道具來強行通過，但到了一定關數後便無這樣做了，到了這個時候就只好…>_<

◆ 最近心血來潮到處找尋一些經典遊戲，更給我在一家舊GAME專賣店找到F.F Ⅳ和Ⅴ的超任版原裝帶，但可惜F.F Ⅳ的盒有點爛所以沒有賣。但想清楚後又有點後悔，其實那盒F.F Ⅳ只售140港元，老闆見我愛不釋手還降至120港元，實在太便宜了。

◆ 最近好像越來越懶，又沒有心機工作，常常想睡覺，真是不要得呀！

感到奇怪的小璘——

☆竟然在晚上玩ICQ時遇到一位很久沒見的朋友，並在另一天早上在地鐵再遇到她，真的很邪~~

☆最近收到一封同人誌讀者的信，而這人竟然也是GamePlayers的讀者！不知那位讀者知不知道她找的人就是小璘的「真正身份」呢？

☆如果能將工作的效率，也放到畫同人誌上就好了……

☆＞謎之女：小璘在《新日本Look》內介紹的書是在銅鑼灣「SOG×」買的，希望你能找到吧！

☆雖然整天也發燒，但幸好現在已是稿尾的時候，如果在下期發燒的話可不得了！(>_<)

開開心心的MARKS:

當讀者看到這段編者話的時候，相信筆者已經開開心心地玩《DIABLO II》，經過試版，以及「老」記之後，不枉筆者期待了三年的時間，真是非常的好玩。但同時亦是筆者將電腦UPGRADE之時，雖然曾經說很多次家中電腦的不是，但始終沒有離棄它。不過筆者在寫過這篇編者話後，便約了朋友到電腦商場替它進行一個變身，各位等著瞧！哼！

「出動準備，完了！」

◆ 距離香港有《VOOT 5.66》的日子已經不遠……

◆ 根據限定戰爭公司極東地區日本支部的情報，各機體的性能將有著微妙的改動，而本人的愛機SPECINEFF性能則有所加強，尤其是在鐮刀的判定方面。

◆ 但其他機種的威脅仍然存在。ANGELAN的高速移動保存；TEMJIN光能槍性能進一步加強；FEI-YIN的新生前DASH HAND BEAM之威脅等，都令本人有所顧忌。

◆ 不過無論敵人是誰，面前的目標只有一個……「殺無赦」！

精神崩潰寸前之RNA SPECINEFF機師時雨

IKI話：「我終於可以過番似人的生活喇！」

◆幾經艱苦，在下終於安然渡過考試的「危險期」，開始重過普通人的生活。

◆最近從女友口中得知，中學時代的老師將於下月結婚，在此送上無限祝福。

◆從來也覺「吹水話」是一份優差，但何以今次下筆時卻又有種「不知所云」之感？

◆「人生到底應何似？應似飛鴻踏雪泥。泥中偶然留指爪，鴻飛那復計東西？‥‥昔日崎嶇還記否？路長人困蹇驢嘶！」請不要再為那些鎖碎事而煩腦罷！

◆近日來，在下的「NeoGeo名作全制霸」計劃進行得異常順利‥‥

◆出書之日，相信亦是莘莘學子暑假開始之時，然而，相對我的暑假‥‥唉！還是不提也罷！

悠然驚夢

◆ 由於今期的工作開始多起來，所以即使努力以赴還是很「削」。

◆ 下期書便改革了，希望大家多多支持，也不妨提供意見。

◆ 邪惡無比的自殘Black Control終於被White Angel所滅，再見了。

◆ 相對於培神，在下的功夫簡直微不足道………

◆ 我個人比較喜歡用龍和天使，也很想砌一套Type2，正改進技術中。

◆ 大家也對我十分照顧，實在要多謝大家。

◆ 風兒（←很可愛的名字，而實際上…）因為被咀咒使大家的午飯受到極大威脅，更有不少同伴因此而留下不能磨滅的陰影，不敢叫套餐……實在可怕。（笑）

被「表」所困之悟空話

◆以為上期的機體表已告一段落，估不到今期仍然繼續，還要是一口氣四百多個角色的角色表，先感謝幫忙未期製作的SAKURA KI，另外聽說機戰將會推出續集，難道還要繼續？？

◆女友已從外國回來，雖沒甚麼手信，不過沒甚麼所謂，本人平安回來已是一份很好的手信。

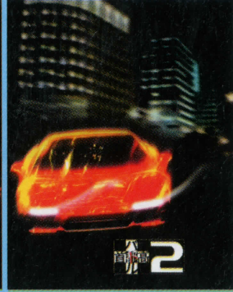
◆移民紐約已有十年的二叔將會在下星期回港，筆者定要帶他去看看現在的香港變成甚麼模樣。

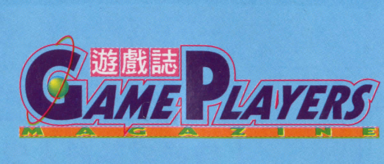
◆其實今期的工作本是十分輕鬆的，殊不知時雨那處竟向筆者提出一要求，令筆者損失了四天的工作時間，不過沒所謂吧。

◆「莎木」真的很「好玩」呢！！

◆DIABLO 2正式推出了，筆者的限定版亦會在出書當日到手，這次的限定版內容很豐富呢！

◆最後要提一提「酒桶明」欠筆者和子濃一晚「暢飲」，請盡快預約時間、哈哈。



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE
VOL.130目錄 2000年7月1日

隨書附送攻略別冊
超級機械人大戰α

遊戲誌突發組

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、滋水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

攻略資料庫

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小説／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

GP 樂園

NOTES FROM EDITOR

時間過得很快，「改革」的日子越來越近，不其然忙碌起來，為了將整本遊戲誌造得更好，以及綜合讀者們的意見，我們決定往後的日子將會以一個版本推出，當然售價仍然以舊35元不變，而且還有一連串令讀者們驚喜的計劃進行，所以131期的遊戲誌，千萬不要錯過，不買絕對是你的損失（←廣告）。(MS)

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎、露嘉
◆封面設計／ANDY LEUNG、KAN
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

熱點新作



《拳皇2000》將會是最後一隻拳皇？



從SNK ASIA宣傳部中取得一個可靠消息，SNK即將會全面撤出海外市場，並停止所有海外業務，而SNK ASIA將會於不久將來撤離，而在香港的手提機、家用機和街機等業務，將會分別交給香港、中國及台灣家用機和街機代理處理。至於在漫畫和精品方面，亦會交回日本SNK負責。不過原本籌備緊的「拳皇2000試玩會」，將會是之他們最後一個活動…至於「真拳皇大會」能否舉行呢？那亦在商討當中。

說回今次的的《拳皇2000》，主角亦是K'，並將會有5個新人物，分別是三男兩女(當中有一男一女已在DC登場)，而與故事沒有直接關係的草薙和八神，亦會以普通角色的身份出場，至於其他舊人物，有部份會以Another Striker身份登場。故事亦會環繞著K'進行，並跟隨《拳皇99》的故事延續下去。推出日將會比上次早了1日；是7月21日，所以各位FANS都不要錯過。因為除了會移植到NeoGeo外，並沒有預定移植到其他機種。

至於《拳皇2000》是不是最後一隻拳皇，這個答案將會在《拳皇2000》的Logo裡可以找到，尤其是在海外版的Logo上，它的Sub Title為「The Draw of the ZERO」，相信讀者們會找到答案！(MS)



《FINAL FANTASY IX》於7月4日見街？

在街中有傳聞說於7月7日推出的人氣RPG將會在7月4日見街，此事的真與假就不得而知了！不過相信有關方面不會讓此事發生吧！(MS)

SCE新型號PS2

自從PS推出以後，SCE一直也有推出新型號的PS。由最初的1000到香港版的9003，目的是為了改良和精簡PS的底板和零件，令生產的成本降低。SCE這次推出PS2的新型號「SCPH-15000」，目的並不是之前提到的原因，主要目的是要完全杜絕日本PS2播放1、3區碼的DVD。因為SCE為了此原因被多間美國電影及娛樂公司控告，加上之前回收1.0ver DVD DRIVER計劃也不如理想，所以SCE便要在PS2著手，不知這樣會否影響新機的消售量。(SAKURA KI)

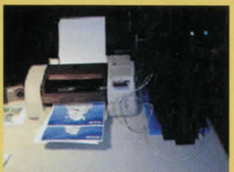
PS勁作大量缺貨

快要踏入暑假這個黃金假期，各方面的勁作都將會出籠，其中PS的《FF IX》和《PERSONA 2罰》更是遊戲迷引頸以待之作品。不過筆者收到一些未經証實的消息，《FF IX》和《PERSONA 2罰》這兩個遊戲行貨的數量很少。《FF IX》每間商鋪的數量也不超過5隻，《PERSONA 2罰》只有2隻，《PERSONA 2罰》的Deluxe Pack更有可能十間店舖才會有一隻，但水貨的情形便不得而知了。究竟這些消息是真是假，很快便可以証實。(SAKURA KI)

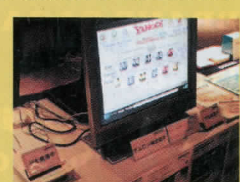
FF IX預訂數目突破100萬

SQUARE的超大作《FINAL FANTASY IX》，截至6月17日已經超過了100萬的預訂數量。6月6日的數目還是50萬，沒想到在短短的11日時間內，便能做出100萬的驚人數字。接受預訂的便利店共有1萬9000間，當中包括7-11、FAMILY MART、OK及SANKUSU等。另外據了解這次FF IX亦破了同系列最快達成100萬預訂數目的紀錄。在日本當地的傳播媒體則綜合了4個主要的原因，1在便利店預訂有機會得到黑魔導士比比公仔一個、2在電視上播出有關預訂的廣告、3在便利店預訂遊戲受到大眾歡迎、4.整個預訂時間比較短，只有35日。不過其實什麼也不能比遊戲本身的吸引力重要，無可否認FF IX是一個不可不玩的作品。(gameplayers.com)

PS2的網路系統和打印機



SCE在一個專為開發者而舉行的展覽會「Tools and Middleware Expo 2000」上詳細公佈了有關PS2在網路上對應的細節。其實在這個展覽中還有大量其他對應PS2的周邊器材，不過當中最受人注意的還是PS2的網路對應周邊「MODEM」。這個MODEM是由日本一家專門研製周邊設備的公司OMRON所開發，使用USB PORT與PS2連接。而在是次展覽上，已經可以利用PS2來瀏覽網頁，不過所使用的瀏覽軟件卻未有定案。在會場中所使用的只是一般的瀏覽軟件。另外據了解，在未來所發售的整套MODEM套裝，會內附電子郵件功能，不過有關電子郵件的細節還有待公佈。另外有消息透露這套網路對應的周邊，在對於遊戲的開發有十分正面的影響，因為在開發一些對應網路的遊戲時，這套系統無論是軟件或是硬件，在應用上也給與開發人員很大的方便，所以希望在日後會有大量對應這個系統的遊戲出。



另外同場還展出了對應PS2的「PRINTER」，這台打印機與數據機一樣是對應USB連接埠，製造商是EPSON，可是並沒有公佈詳細的資料。(gameplayers.com)

次代DC準備開發

據亞洲華爾街日報(Asian Wall Street Journal)的報導透露，SEGA正在與一些電子零件生產商洽談DC技術LICENSES的提供事宜。據聞這次交涉的主要內容，全是關於次代DC的內部零件的研製及提供等事宜，當中包括中央處理器及多種半導體的零件。而結果最快可望在本年十月會作出公佈。有一些日本媒體就這件事與SEGA現任副會長作入交氏了一個電話訪問，入交表示未來的遊戲主機將會以「ALL IN ONE」為研究目標，若果要以SEGA本社的資源來獨力研製的話，實在是不太可能，所以必須要與其他在有豐富經驗的軟體開發商合作云云。而回說今次洽談的開發商種類，分別有汽車、硬件、衛星及有線電視等等。而據亞洲華爾街日報的報導指出，入交將會親赴北美及歐洲等國家，與總數15家有的開發商進行交涉，其中包括NEC、PHILIPS、Electronics of the Netherlands及STMicroelectronics of UK等知名的硬體開發商。最後補充一句，這事件還未等到SEGA方面的正式回應，所以以上內容只供作參考之用，若有進一步消息本網一定第一時間為大家報

Sonic Team將會為其他平台開發遊戲



在一個與中 裕司的訪問中，他透露了有可能會為其仔主機開發遊戲，不過對於PS及PS2則依然是抱否定的態度。雖然中 裕司沒有正面作出回應，不過他一再強調，因為Sonic Team已經是一家某程度上獨立了的軟件開發公司，所以在遊戲開發的自由度將會大大增加。而對於任天堂次世代主機Dolphin及X-BOX這兩台主機，他表示因為當中有一些技術上的問題需要解決，所以不能有一個確實的答案，不過卻遠比PS及PS2來得更有可能。最後他補充可能性始終是可能性，所以一切也要留待日後事情有更明朗的發展才可以有定案。(gameplayers.com)

SQUARE舉行戰略發表會

在6月18日SQUARE的股東大會上，不單只有營業報告這些例行公事，而且還發表了今後SQUARE在市場策略上的安排。首先，SQUARE會就PS2的網路計劃作出充分的準備，例如是將整體開發的體制作出調整，從而令資源能得到最有效的運用。另一方面，海外市場銷售網的擴大也是重點之一，SQUARE預期在ONLINE RPG《FF XI》推出以後，日本本土以外的地方對這遊戲的需求將會大幅增加，所以有一個完善及普及的銷售網路是十分重要。(gameplayers.com)

DC翻版遊戲出現？！



一直得到遊戲迷支持購買原裝軟件的遊戲主機DC，終於在日前出現了盜版軟件。而且據消息來源透露，此等盜版軟件的製作並非難事。整個盜版軟件系統的概念十分簡單，相信有留意遊戲界新聞的讀者也應該知道，早前英國那邊成功研製出對應DC的金手指卡，而且那款產品還可以令日版DC主機成功執行美版的遊戲。DC的盜版便是從這個原理為出發點，既然可以令DC錯誤識別地區碼等程式，同樣也可以令主機錯誤識別保護程式。首先將一枚「開機碟」放進DC，然後讓DC讀取碟中的保護程式，之畫面上會有指示要使用者更換光碟，這時因為DC已被輸入了程式指令，所以就算是打開機蓋主機也不會「RESET」，之後當然是放進盜版DC軟件，這樣主機便會自動執行翻版遊戲。另外，盜版軟件本身並不是GD-ROM，而是CD-ROM，所以若果要複製一些容量較大的遊戲，有可能要把一些資料檔案抽起，例如是一些背景音樂等等。而價錢方面看來並沒有定案，因為據了解，現時成功翻版的遊戲只有「DEAD OR ALIVE 2」，所以還未知道大量生產的單體成本。不過消息來源指若果現在購買的話，一枚「開機碟」及一枚盜版DOA2大約100玩港幣。最後，還是要向各位遊戲迷呼籲一下，現時SEGA方面正大力開拓亞太地區等市場，也是因為這等地區的DC用戶是購買正版軟件來支持SEGA，但若果在這個時候放棄一直堅守著的原則，SEGA在亞太地區的發展計劃將會受到前所未有障礙，所以本刊絕對不支持購買翻版軟件。(gameplayers.com)



FF系列在WONDER SWAN登場？！

跟據一些消息人仕透露，SQUARE的作品將會在WONDER SWAN中登場，不過暫時知道是移植一些名作，包括FINAL FANTASY一到三集，聖劍傳說2，CHOCOBO大冒險~不可思議之迷宮~和ROMANING SAGA等經典名，至於FF IV至VI正在檢討中，如果這個消息是真的話，相信這是WONDER SWAN機主的佳音。(SAKURA KI)

任天堂「太空世界」2000不會展出新機！？



日本遊戲業界的老大哥「任天堂」一向有其獨特的宣傳政策，而每年的「太空世界」SPACE WORLD正是他們唯一的大型宣傳活動……，自從任天堂不再參加TGS等遊戲展覽會之後，SPACE WORLD已成為他們每年唯一的宣傳活動，雖然在規模上沒有TGS那麼驚人，機種亦局限在N64及GAMEBOY之上，但對於擁有瑪利奧及POCKMON這些受歡迎角色的任天堂來說，不注意是不可能的，加上在新世代手提機《GAMEBOY ADVANCE》及任天堂下一代主機《DOLPHIN》傳聞日漸增加之下，大家都會期待在今屆SPACE WORLD之中會有所公佈，但實際情況又如何？根據任天堂最新的正式公佈，今年「NINTENDO SPACEWORLD 2000」已定於8月25日至27日在千葉幕張展覽館舉行，在規模上與去年相同，亦無需付入場費。至於今屆「NINTENDO SPACEWORLD 2000」的內容方面，除了有限定版的POCKMON NO.251「斯麗菲」外，任天堂暫時只表示會展示至年尾推出的硬件及軟件的可玩版本，然而對GAMEBOY ADVANCE及DOLPHIN兩部新主機卻隻字不提，那麼到底是任天堂認為這兩部主機不值一提，還是只是單純的想保持神秘感？(gameplayers.com)

KONAMI的股東大會

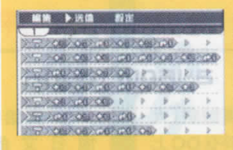
KONAMI於昨日(6月23日)舉行一次例行的股東大會，是次大會出席的人數比去年的多出差不多兩倍，總數有319名股東參加，足見這次的股東大會是非常重要。據KONAMI方面的公佈指出，今次在會上發問的股東人數十分多，而且十分踴躍。有一些股東還問及GAMEBOY ADVANCE的延期會否對KONAMI的業績構成影響，KONAMI方面當然回應否定的答案。在會上KONAMI還就子公司的股票發行問題才出了回應。今年首先會是KCE東京，來年則會是KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN。(gameplayers.com)

TCS2000的兒童特區

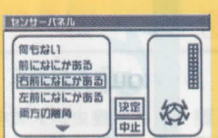


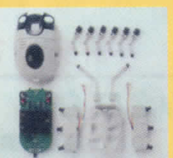
在7月22至23日，日本將會開辦最新一屆的「TOKYO CHARACTER SHOW」(以下簡稱TCS)，與「TGS」——TOKYO GAME SHOW相比，TCS的重點是一些有商品價值的動畫及遊戲人物，由於日本對於動畫及遊戲人物的形象設計向來都有其過人之處，因此這TCS每年都會吸引了大批好此道者入場。今屆的會場從過往的BIGSIGHT改往一向舉辦東京遊戲展之類的幕張MESSE，以會場面積計算是過往的2倍，然而亦只不過是動用了幕張MESSE的9、10兩個展館，比任天堂的NINTENDO SPACE WORLD還要少1/3，不過當中卻有KONAMI、講談社、SEGA及BANDAI等大量遊戲廠商參展，所以絕對不容忽視，而今屆開始為了方便小學生以下的小朋友入場，大會特別增設了一個「家庭入口」，而場內亦增設了一個KIDS CORNER兒童特區，相信會令入場人數更創高峰。(gameplayers.com)

新熱潮玩完小強玩「神奇蟲」



早前曾為大家介紹過有關在WONDERSWAN之上推出的電子寵物「WONDER BORG」，驚喜不只來自日本，現在也有一個大驚喜給大家，大家也有機會擁有這隻日本人也未必會擁有的「神奇蟲」。「WONDER BORG」可以說是WONDERSWAN一連攻勢的其中之一，WONDERSWAN一直以來也以高科技來吸引玩家，他本身除了可以以最新推出的「WONDER WAVE」與PlayStation的POCKET STATION作資料的交換，現在，這「WONDER WAVE」又有新的任務了。「WONDER BORG」這可愛的小電子寵物便是要靠「WONDER WAVE」來遙遠操作的，日本方面，在6月23日已經開始售賣，而且在短短的數小時之內已經全部售罄，日本方面現在也出現缺貨的情況。(gameplayers.com)





SEGA將IC卡引入娛樂設施

SEGA已經與一家IC卡的製造商達成協議，在不久的將來會把該項技術引入由SEGA所經營的娛樂設施中。

這種IC卡的最主要功能，是用作為「電子料金」，亦即是香港也正在推行的電子貨幣。在推出後，消費者可在有關的店舖內購買此等IC卡，然後便可以在相關的娛樂設施中使用。使用的法方也十分簡單，只要將IC卡插在設置在機體的插槽內，便可以進行遊戲。在玩完之後遊戲機便會將總數在IC上扣除。而據了解還有可能會推出一種與信用卡差不多性質的IC卡，即是在玩完遊戲後不會即時扣除金額，而是在使用者的銀行戶口中扣除。

若果今次這項服務真的能夠順利推出，對於業務遊戲界將會帶來十分正面的影響，因為在使用上的方便，可能會令使用者對遊戲的意欲增加也說不定。不過這看來首先要解決安全性的問題。(gameplayers.com)

PC用DREAM PASSPORT!?

之前其實SEGA方面已經公開過希望可以令DC與PC有進一步的連動，現不單只有了完整的計劃，而且還已經付諸行動。

這個PC用的DREAM PASSPORT與DC所使用的大至相同，連使用語言也會是日文，所以雖然可以在官方網頁下載，不過能夠使用的香港PC用戶看來也不會太多。但對日本當地用戶而言則十分便利，而且SEGA方面為了紀念這次下載服務的開始，所以會在登記下載的使用者中抽出100位，送上SEGATOYS熱賣中的電子狗——POO-CHI。

有興趣的網友可到http://www.isao.net/dp_pc/chab_top.html這個網址去看看。

專業評壇

首都高BATTLE 2



Dreamcast/RAC/GENKI/5800日圓

MARKS

由於今集不論在畫面、系統、車種、以及對手數目等各方面都有很高的表現，絕對可以獲得筆者的8至9分，但只可惜依然出現「窒」機的情況出現，而REPLAY畫面和上集一樣出現極光般的幕牆，雖然不是太過明顯，但這兩點足以令失去2分，到最後筆者仍然覺得這遊戲是應該一玩的。

評分：7分

咸旦仔

DC上最強之賽車遊戲，在上集推出後大受好評，今集再已萬眾期待的姿態推出。而今集遊戲的畫面質素的確令人震驚，真估不到還能提升至更高水平，尤其在汽車的質感、光源和背景都令人留下深刻印象，再加上汽車的種類和賽道都增加了一定數量，令遊戲的可玩性大大提高，總括而言就只能用「正」來形容！

評分：9分

SAKURA KI

DC的機能竟然可以做到這個LEVEL，這是遊戲給在下的第一個感覺，遊戲的畫面十分出色，除了車身的光源和質感比前作好之外，路面和背景的製作也漂亮了很多，最開心是賽道加長了很多，跑車和敵人的數量也增加了不少，玩過前作的朋友不要錯過，未玩過的人更要一試。

評分：8分

ADVANCED大戰略～歐洲之嵐・德國電擊作戰～



Dreamcast/SLG/SEGA/System Soft/6800日圓

SAKURA KI

戰略SLG名作的DC版，畫面因DC的機能而得到大幅度強化，可是這已經是意料之內。系統方面也沒有什麼太大的突破，因此並沒有太大的驚喜。遊戲仍然保持系列的水準，不過兵器由700種跳升到2000種以上，這方面倒是筆者感到驚喜的地方。喜歡這系列的玩者和戰略迷不要錯過。

評分：8分

咸旦仔

歷史悠久戰棋遊戲「大戰略」最新作終於在DC上推出了，今集與上集相比，無論在畫面及系統都作出了一定的強化，另外遊戲裡可供玩者選擇的兵種和史實戰場亦增加了不少，在加上能同時8人進行遊戲，相信「大戰略」FANS一定不會錯過，但對於沒有玩開的朋友來說就要花點耐性去研究其複雜的遊戲系統了。

評分：7分

小悠

大戰略系列的遊戲給筆者的感覺是一隻十分正宗的SLG戰略遊戲，今次它在DC中登場不禁令人期待，而且也沒有令我失望。新一輯加入了不少新系統，例如有等高差和水深差的設定，使遊戲的精密度又提高了，而且難度也隨之然增加，對喜愛戰略遊戲的朋友當然是不能錯過的啦！

評分：8分

綠野仙蹤～ANOTHER WORLD



PlayStation/AVG/TYO Entertainment/3000日圓

小璘

可以說是簡單化的《瑪莉工作室》，比較適合年紀小的朋友遊玩。雖然只要能找到合適的材料就必定能做到魔法道具，非常簡單；但有些道具將需要由玩者自己估計合適的材料，要憑空想像用哪種材料製造道具，並沒有任何提示輔助，令人要停滯於遊戲內，大減遊戲趣味。

評分：6分

MS

一隻給年齡較低而又懂日文的女孩玩之RPG，這類童話故事式的遊戲，沒有甚麼不良(暴力)的場面，使整個遊戲有點兒沈悶，而由於遊戲中的角色全以多邊形來表示，出現了很多很可笑的生物，如無眼的獅子…在系統方面則非常簡單，年齡低的玩家絕對容易上手，可惜亦因為這樣沒有很大的變化。

評分：6分

隨風

初初聽聞此作的玩法時，筆者還有些心動，因為筆者是《鍊金術士》系列的愛好者。但玩下去卻覺得不是那麼一回事，勉強要說兩者相似的話，只有說此作是《鍊～》的差劣版。不論人設、玩法、畫面等，質數都未能達到一般水準。可是假如各位喜歡玩什麼提煉魔法的遊戲而又能接受沈悶的感覺的話，也可以試此作喇。

評分：4分

ANIMASTER



Dreamcast/RPG/AKI/5800日圓

小璘

對於心急想觀看成績的玩者來說，本作可能會不太適合，因為當中將需要向動物作出長期的訓練，動物才會有少許成績；而在動物有少許成績時，牠又會因年紀老邁而能力衰退……總之，這遊戲可能會玩10至20年的遊戲時間，才會令主角變成ANIMASTER吧！

評分：5分

MS

從GAME SHOW時的版本來看，原本是一隻蠻不錯的遊戲，但是當推出了這遊戲後就不能想像是這麼樣，這是筆者的第一個感覺。遊戲中的搜獵動物系統異常古怪，應有動物生存的時間和地點，卻不知為何沒有，而且在最初時玩者可以做的事又很有限制，很難可以踏上軌道的感覺。

評分：6分

咸旦仔

一隻有趣的育成競賽遊戲，如果大家有玩開賽馬遊戲的話，大家可以選擇轉轉口味玩本作，本作無論在畫面和各項設定都令人有意料不到的出息，另外，在遊戲中有很多可愛的動物給玩家收集，本作的基本概念與寵物小精靈有些相似，對於一些喜愛寵物小精靈的朋友來說，不妨買來玩玩吧！

評分：7分

ELDER GATE



PlayStation/RPG/Konami/Open價格

小璘

因為是自動生成故事的關係，所以本作是一隻基本上沒有故事性可言的遊戲。由於每次也於不同的地方進行遊戲，因此玩者是沒辦法知道每處地方的所在地，所以主角有時只能打探到地方名稱的話，要在一個非常廣大的地方找到正確地點有如大海撈針，真的非常困難。

評分：6分

MS

以不同的CD來決定遊戲故事，雖說是很嶄新的系統，但是亦因為這樣令人覺得沒有主故事，玩來都不知為了甚麼，只是為了冒險而冒險…即是遊戲是這樣，若LV等東西能繼承的話，相信會令玩家有心機玩下去，但是卻偏偏要由LV 1開始，令人產生沒有做過事的感覺。

評分：6分

咸旦仔

KONAOMI首個以精靈世界為題材的RPG遊戲，遊戲的最大特點，就是故事是由多個細節組合而成，而不同的組合都會對故事發展有所改變，因此完成整個遊戲的時間也較長。而遊戲中的畫面質素亦不值一提，另外，遊戲系統也較為普通，在加上完全沒有戰略性的戰鬥系統，相信唔玩本作亦不會覺得損失！

評分：5分

我的暑假



PlayStation/AVG/SCE/5800日圓

小璘

以主角到郊外地方遊玩作主題，當中有捉昆蟲、捉魚等活動，在剛開始遊戲時也覺十分有趣。可是當主角於31天中，每天也如常地做同樣的活動，而捉回來的生物也不是有太大作為的時候，就覺得非常沈悶。不過當中有些地方和特別事件是需要玩者自己發掘才會出現，也能令沈悶的遊戲帶來樂趣。

評分：6分

隨風

真的十分夏日的遊戲呢！以一個月的時間來充分享受暑假的意念不錯，而且慢慢發掘出不同的玩意兒亦很有趣。只不過也許太真實的關係，剛開始玩的時候還比較好，玩了幾天後就會慢慢覺得沈悶了。而某些事件的過場動畫則好壞參半，好是做得挺精美的，而壞的則是次次都要LOAD機呢！

評分：6分

SAKURA KI

最初看到了遊戲的OPENING播片時，完全可以感覺得到是暑假的炎熱和悠閒，當正式玩遊戲的時候，雖然感覺不到炎熱，但遊戲的玩法真的可以說是非常悠閒，玩者要在整個暑假中，進行一些釣魚，搜集昆蟲等活動，遊戲中會有很多東西等待玩者的發現。畫面漂亮清新，是個不俗的遊戲。

評分：6分

HRESVELGR



PlayStation2/RAC/GUST/6800日圓

小悠

這遊戲的畫面不論在解像度和細致的程度也相當高，沒有浪費這部PS2的功能。但是遊戲的操作實在十分不流暢，當畫面出現繁複的戰鬥場面時，便會有些微不自然跳格的情況出現。還有這樣極速進行的遊戲竟然是沒有剎掣……這些問題使它失去不少分數。

評分：5分

MARKS

雖然這個是PS2的遊戲，但筆者完全看不到有甚麼地方証明它是個PS2遊戲，因為論畫面絕對去不到PS2機能的一成，而論概念就好像想玩者變身一部機械人，依照指定的路線不斷繞圈才可以取得冠軍。還有當遊戲在比賽的時候，畫面更會將顯示速度減慢來遷就自己的速度，所以就算有1000km也感覺不到甚麼是速度感。

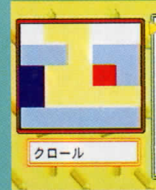
評分：3分

小璘

在比賽中要兼顧多方面的賽戰機遊戲，除了要顧及自己的速度外，亦要看準路線以不斷補充機體的能源，還要慎防敵機的攻擊，因此在操作上也頗為繁複。由於機體能上下左右移動，因此要好好控制機體不太容易，引致經常走出航道外而沒有能源，相信在掌握到操作後也能提高遊玩趣味的。

評分：6分

COLORFUL LOGIC



PlayStation/PUZ/ALTRON/1800日圓

隨風

大家有沒有興趣玩塗格仔呢？此作的玩法不算太難，雖然一開始很易會陷於不知道要做什麼的局面。玩的時候亦幾考智力，要慢慢推測哪一格應該填上顏色，只是，當你完成一幅圖，準備滿心歡喜地欣賞得出來的成果時，卻發現那幅畫你基根本看不出是什麼。不過如果各位有興趣的話不妨買來玩，價錢不算貴。

評分：5分

IKI

「WOOH！WHAT IS THIS？」這是筆者初次接觸此作時的感受，在經過多次重新嘗試後始明白遊戲的樂趣，當中的表現可算是不俗。值得一讚是本作的遊戲性及耐玩性也不錯。然而，像本作這類「玩來玩去都係一個款」的作品，耐玩性肯定有，不過真係好悶喎！如閣下真係好得閒，相信遊戲會來得更有趣。

評分：3分

小璘

一隻很考智力的遊戲，當中的玩法也頗有趣，但即使能將問題解決，畫完後也不知道圖畫的樣子是怎樣。另外，遊戲畫面很細，玩小於20×20格還可以看清楚，否則畫面就移動才能看到，非常難看。而這種玩法的遊戲亦能在雜誌或書本中玩到，若要特地買這隻遊戲就有點浪費。

評分：4分

ROCK'N MEGA STAGE



PlayStation2/SLG/JALECO/8800日圓

小悠

這個遊戲的賣點絕對是流行的日本歌曲，玩的方法也十分簡單，比起《beatmania》較為容易操作，難度亦不太高。那個專用的手掣雖然能代替鼓掣，但是不太好用，筆者還是建議大家用手掣玩比較好……遊戲中登場的歌曲也是很出名呢！總括來說是不過不失。

評分：6分

隨風

對於音樂遊戲來説，此作的最大賣點相信是當中的歌曲，因為當中有很多著名樂曲呢！而操作方面亦不算太難，只是很多時候會出現一次要按多個按鈕的情況。而其專用手掣亦非必要的，對於像摔碟機及沙槌機沒有專用掣便難以操作，此作則是以一個手掣走天下，真是十分方便呢！

評分：7分

IKI

又是一隻「好睇唔好食」的音樂遊戲，相信閣下在玩過此作後便會認同。首先遊戲概念雖然不俗，操作又容易，但基本上仍掩蓋不了遊戲性不足的缺點。更重要是，以遊戲中的畫面表現而言，實在是浪費了PS 2的功能。雖則遊戲內有不少在下喜歡的動畫歌，但仍吸引不到筆者購買。

評分：5分

Colin McRae Rally 2.0



PlayStation/RAC/Codemasters/美版

SAKURA KI

由WRC的年青冠軍車手COLIN McRAE監修的RALLY賽車遊戲，比較前作有很多地方也得到強化，畫面以PS的LEVEL是屬於漂亮。最令人興奮的是增加了很多的賽道，操作跑車的感覺也很流暢。不過筆者覺得遊戲中登場的車款比較少，比賽模式有很多重複的地方，始終也是GT製作得比較平衡。

評分：6分

MARKS

這個遊戲雖然是美版的遊戲，但畫面顯示的質素可算是已經不錯了。由於遊戲在各方面都得到Colin McRae的監修，所以操作的感覺和賽道的真實性都較其他同類遊戲為高。不過這遊戲的致命傷始終和上集同樣是RALLY車種不足，而筆者覺得玩其他模式時，都好像同一模式，沒有多大的分別。

評分：5分

IKI

《Colin McRae rally 2.0》是一隻賽車遊戲，然而貴為一隻賽車遊戲，畫面表現效果竟是那樣的「強差人意」。另外，遊戲的最大賣點在於其速度感，但由於畫面表現效果「強差人意」，反而是把遊戲的焦點抹殺了。作為一隻賽車GAME，遊戲表現只算是中規中矩。

評分：5分

遊戲終審庭



Breath of Fire IV不變的人

ブレス オブ ファイア IV BREATH OF FIRE うつろわざるもの



陪審員：MS
遊戲時間：200小時以上

CAPCOM的首席RPG《Breath of Fire》，在次世代機上推出了兩集，連同以前的已有四集之多，整體來說今次的第四作可謂做得很不錯，可是不知道為何卻不能成為眾玩家的對象，究竟原因是甚麼呢？筆者曾完成了兩次這遊戲，卻有幾種看法，第一、遊戲之所以不十分受注目；有不少是受到前作的影響，第二、吸引力不足；不十分多玩家欣賞遊戲畫面，第三、Fou-Lu的故事結構過短。雖然遊戲有這麼樣的不足，但是它亦有不少可讚的地方。



值得一讚的地方

遊戲最值得一讚的地方，其實都不少。先說遊戲的畫面，遊戲畫面造得非常和諧，3D與2D融合畫面中並沒有不協調的感覺，而且人物的動作非常生動，絕對不是用普通的技術就能製作出來。在遊戲的系統方面，保留了前作的優點，師匠制、Learning Skill等等都是個不錯的系統來，而在戰鬥時再加入COMBO SYSTEM使遊戲更為刺激，能自由創造戰鬥COMBO，而且變化亦多，絕對不會令玩者感到沈悶，擁有極高的研究價值，筆者曾造到76 HIT的記錄(但曾聽說有人造到99 HIT)。其中筆者最欣賞的，就是加入了「龍召喚」的系統，雖然這與SQUARE的《FINAL FANTASY》的「召喚魔法」很相似，同樣以華麗的POLYGON來表示，演出非常誇張，在初時看到這壯觀的場面，無論是誰都會感到興奮，可是當連續使用時，往往會令人感到悶的感覺，若每次「召喚」都要看超過1分鐘的片段，寧可不使用好過，不過這一點在《Breath of Fire IV》裡消失，因為它能夠讓玩家自由刪除，實在是為玩者帶來了方便。



◆與《FINAL FANTASY》的「召喚魔法」很相似



◆非常和諧的3D與2D融合畫面



◆絕對有研究價值的COMBO SYSTEM

深受前作影響

可是遊戲不能成為主流，原因有不少是與前作有關，雖然在日本前作的銷量能達50萬之多，但是遊戲的表現卻令人大失所望，至少比最受歡迎的《Breath of Fire II使命之子》差，從而令到玩家對第四作失去了信心，再加上市面上比《III》好的作品可謂多不勝數，所以前作影響亦是原因之一。

吸引力不足

吸引力不足可說是遊戲的最大弱點，首先遊戲的畫面，並不多玩家懂得欣賞這高質素的融合畫面，有不少玩家對於CG的觸角較敏感，應為CG畫面是最美的遊戲畫面，對於2D卻不懂得辨認(當然懂得欣賞的人都有，可惜不多)，所以即使將遊戲畫面顯示出來，都不能帶給玩家一個大的驚喜，即使是遊戲的戰鬥畫面，亦不見得擁有很大的迫力感，雖然「龍變身」後使用Breath Attack時的畫面不錯，但是相比起一些名遊戲，還差一點。除了畫面外，整個遊戲的故事亦顯得很平凡，唯一的第二主角Fou-Lu之故事又不能帶來強大衝擊，結果只能說「普通」的質素。



Fou-Lu故事結構過短

遊戲分了兩名主角，作正反面的故事，原本是個不錯的構思，可是在遊戲裡Ryu的戲份無疑是比第二主角Fou-Lu多，而且故事多集中於Ryu的一面，第二位主角似乎被忽略，最明顯的就是在Fou-Lu的故事中，他根本就不用作任何的磨練，便可以完成他的EVENT，而且Fou-Lu故事線並沒有任何支線，不像Ryu般擁有較高的自由度，這個分為兩則的故事結構從而出現不平均，不十分全面。



題材另類 不能大眾化



明顯地今次的故事與以往很不同，今次的Ryu為世界中的「神」，但是他並不完全，必須與另一半Fou-Lu合一，可是二人分別有不同的遭遇，從而對人類有同的看法，就像Fou-Lu心知道無論他如何供應人類的所求，都不能滿足到人類，所以對人類感到失望，相反Ryu與Nina相遇後所進行的旅程中，充分地帶出人類的喜、怒、哀、樂，亦在最後以玩者決定究竟人類是這麼不濟與否，來決定遊戲的ENDING，當然筆者很欣賞這做法，但是卻只限於懂得看日文的玩家才能感受得到當中的內涵，可能這種討論人類的善惡題材，亦是不能大眾化的原因之一，不過筆者卻喜歡這類另類題材。



Mini Game分配

在《Breath of Fire IV》中，擁有不少Mini Game可說是遊戲其中的有趣地方，可是不知大家有沒有留意，整個遊戲在第二章和終章都是沒有Mini Game，當然因為故事的最高潮就在這兩章內，相反在第一章和第三章，故事內容比較沈悶時，則有大量的Mini Game作襯托，從而可見這種分配是非常合當的。



可惜

筆者的最後感覺，若是遊戲能在EVENT途中加入動畫片段，相信會比較好點，這樣會令玩者的更加投入遊戲，這相信是最可惜之處，既然在OPENING上做得這麼像樣的動畫，為何不在遊戲內加插動畫片段，雖說角色的動作已做得很不錯…但是總覺得這樣能更加令玩者投入。

總分：8分

Game Players誠意為DC用家獻上：

DC遊戲攻略全集

140頁名作攻略一網打盡！

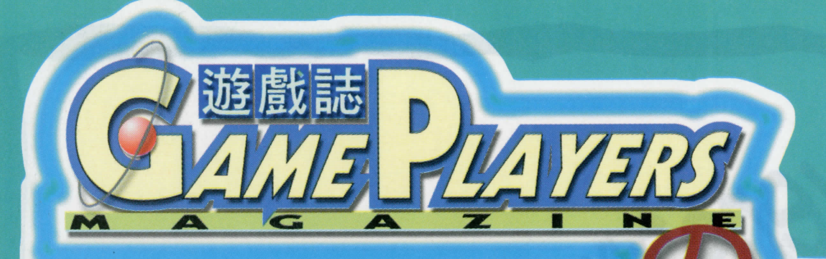
首都高2 ◆ RENT'A HERO ◆ 櫻大戰 ◆ 莎木 ◆ BIO HAZARD: Code:Veronica ◆ D之食卓2 ◆ MARVEL VS CAPCOM 2 ◆ SEGA GT ◆ CRAZY TAXI ◆ VIRTUA STRIKER 2 ver 2000.1

絕對是DC用家必攜之參考書！

隨書收錄：
所有99年9月之後推出的DC遊戲秘技！
DC周邊事件簿
期待新作介紹



7月3日 ON SALE
定價港幣40元正







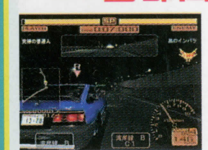
新城997 有腦事件簿



の熱線遊戲流行榜

店舖提供最新資料！！
GPM 最新銷售榜

1 st 首都高 BATTLE 2



Dreamcast／RAC
■GENKI
6月22日
5800日圓

2nd ADVANCED 大戰略～歐洲之嵐・德國電擊作戰～



Dreamcast／SLG
■SEGA / System Soft
6月22日
6800日圓

3rd 機械人大戰α



Playstation／SLG
■BANPRESTO
5月25日
6980日圓

4th Super Runabout



Dreamcast／RAC
■CLIMAX
5月25日
5800日圓

5th 薩爾達傳說～姆莎拉之面具



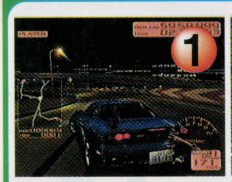
Nintendo 64／ARPG
■任天堂
4月27日
7800日圓

日本雜誌《FAMI 通》5月26日號，期待榜



排名	票數	遊戲名(製造商)
1	1638	FINAL FANTASY IX(SQUARE)
2	1500	DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們(ENIX)
3	535	FINAL FANTASY X(SQUARE)
4	408	櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)
5	398	BIO HAZARD 0(CAPCOM)

熱線遊戲流行榜

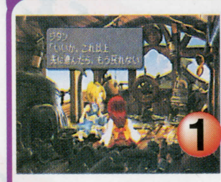






1st	首都高BATTLE 2(GENKI)	97票
2nd	超級機械人大戰α(BANPRESTO)	94票
3rd	Super Runabout(CLIMAX)	41票
4th	SAKURA大戰(SEGA)	39票
5th	ADVANCED 大戰略 ~歐洲之嵐・德國電擊作戰~(SEGA)	38票
6th	薩爾達傳説~姆莎拉之面具(任天堂)	36票
7th	Rent A Hero No.1(SEGA)	34票
8th	Breath of Fire IV~不變的人(CAPCOM)	31票
9th	ACONCAGUA(SCEI)	28票
10th	MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes(CAPCOM)	25票

最期待的新作

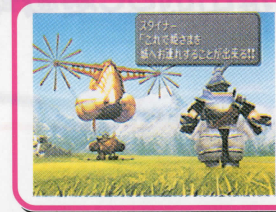






1st	(PS) FINAL FANTASY IX(SQUARE)	143票
2nd	(DC) GRANDIA II(GAMEARTS)	67票
3rd	(DC) F355 Challenge(SEGA)	58票
4th	(PS2) METAL GEAR SOLID 2(KONAMI)	49票
5th	(PS) DRAGON QUEST VII(ENIX)	43票
6th	(DC) 櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)	38票
7th	(PS) SD GUNDAM G GENERATION-F(BANDAI)	36票
8th	(DC) SNK VS CAPCOM(CAPCOM)	35票
9th	(DC) SONIC ADVENTURE 2(SEGA)	32票
10th	(DC) Jet Set Radio(SEGA)	30票

最希望移植作品



1st	FINAL FANTASY IX(DC)	98票
2nd	超級機械人大戰α(DC)	73票
3rd	The King of Fighter 2000(DC)	41票
4th	櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？(PS2)	36票
5th	METAL GEAR SOLID 2(PS2)	34票

遊戲誌雙週推介

FINAL FANTASY IX

PlayStation/RPG/SQUARE/7月7日/7800日圓

在世界各地同樣受歡迎的《FINAL FANTASY》系列最新作《IX》終於在7月7日正式發售。今集將會以「回歸原點」來製作，而其中改變最大的就是人物Ability，因為今之8個角色的Ability是由武器和防具等引發，而相同武器裝備不同人物上都會有所不同。此外，主角更會有一種窺視別人行動的能力，從而在村莊內引發很多支線事件。《FINAL FANTASY IX》當然亦繼承了由《VII》開始出現的CG MOVIE，以及系列的最重要部份—「召喚獸」。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第128期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《FINAL FANTASY》海報 2名

郭志森 Z038XXX(9)
陳兆基 K338XXX(0)

《櫻大戰2》海報 2名

David Lee K834XXX(A)
馮振邦 V462XXX(1)

《SPAWN In the Demon Hand》 2名

張智偉 Z791XXX(3)
吳偉雄 K913XXX(5)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《FINAL FANTASY》海報 2名
《Diablo》盒仔匙扣 3名
《Guilty Gear》Post Card 2名

讀者留言壁

SIN WAI TAT：
PS2有老翻相信會促成PS2的行貨。

馮振邦：
DC是不是有老翻呢？是的話，相信會令DC主機賣得更多。

Roy Lee：
本人十分期待的《FF9》就快推出，真想試試今集有多好玩。

張俊文：
《FF9》的可樂廣告非常「正」，令本人更期待當中的MOVIE。

陳耀輝：
《首都高2》畫面比上集更加靚，敵車亦多了很多，只可用「正」來形容。

曾家俊：
到了7月又有很多大GAME玩，不用擔心暑期會悶死。

遊戲誌的回應

終於到了翻生的7月，各讀者又有很多大作玩了。雖然現在知道有PS2翻版存在，但行貨都未有可來「促成」呢。DC的翻版亦快將見街，但好像要換碟來開啟。跟著的兩個星期內即將推出令不少人期待的《FF IX》，相信讀者在7月中不會感覺「悶」。首先在此多謝大家一直對遊戲誌的支持，而131期將會我們改革的第一期，因為當中會有一個很大的驚喜給大家，記住不要錯過。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：2000年7月9日

姓名：________________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________________

地址：________________

________________ 聯絡電話：________________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________

____

最希望移植的作品：________________

讀者留言壁 ________________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見 ________________

____

熱線遊戲流行榜(截至7月7日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.Memories Off Complete
□2.JET SET RADIO
□3.機動戰士高達 基力之野望 自護之系譜
□4.ROOMMATE NOVEL~佐藤由香~
□5.IMPERIAL之鷹FIGHTER OF ZERO
□6.Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future
□7.RECORD OF LODOSS WAR羅德島戰記 邪神降臨
□8.MR DRILLER
□9.NEPPACHI II @VPACHI
□10.WORLD SOCCER 2000
□11.DATA NAVI職業棒球
□12.TVDJ
□13.SCANDAL
□14.實況POWERFUL職業棒球7
□15.Wu Tang
□16.BISHIBASHI SPECIAL 3~STEP CHAMP~
□17.PERSONA 2罰
□18.小王國物語ELTORIA
□19.J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000
□20.SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS
□21.~仙界大戰~仙界傳封神演義
□22.POCKET DIGIMON WORLD
□23.鈴木爆發
□24.BLASTER MASTER
□25.RC GO!
□26.LAGNACURE LEGEND
□27.ARTDINK BEST CHOICE LAGNACURE
□28.大盜伍右衛門~綾繁一家之黑影~
□29.蟲太郎
□30.FINAL FANTASY IX
□31.Rainbow Island Partys☆Party
□32.GLOKAL HEXITE
□33.首都高BATTLE 2
□34.超級機械人大戰α
□35.Super Runabout
□36.SAKURA大戰
□37.ADVANCED 大戰略 ~歐洲之嵐・德國電擊作戰~
□38.薩爾達傳説~姆莎拉之面具
□39.Rent A Hero No.1
□40.Breath of Fire IV~不變的人
□41.ACONCAGUA
□42.MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes
□43.其他________________

優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年7月14日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

WS《機戰2》套餐

凡於本店購買Wonder Swan主機套餐可獲美麗優惠

Wonder Swan主機＋《超級機械人大戰COMBAT 2》(限10套) $599

另

凡於本店購買Wonder Swan遊戲可獲美麗優惠

《超級機械人大戰COMBAT 2》 $289
《POCKET FIGHTER》 $240

另

憑券到本店可以優惠價$310購買手提遊戲機Wonder Swan

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DC勁GAME，唔買唔得！

凡於本店購買DREAM CAST遊戲可獲美麗優惠

《CARRIER》 $199
《RING》 $199
《哥斯拉GENERATION》 $60
《SUPER SPEED RACING》 $70
《COOL BOARDERS BURRRN》 $190

另

憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會獲送V.M.S.電池1粒。

另

憑券到本店購買DC遊戲《首高都BATTLE 2》，均可獲節省$10優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買下列遊戲

PERSONA 2・罰(DELUX PACK)
機動戰士GUNDAM基利之野望 自護之系譜～攻略指令書
J LEAUGE WINNING ELEVEN 2000
BISHI BISHI SPECIAL 3
MACROSS PLUS
SQUARE千禧收藏集(全4集)
超級機械人大戰α(普通版)



另

憑券到本店可以特惠價予約PS遊戲《FINAL FANTASY IX》(日版)隨GAME附送Vi Vi公仔

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

手提機王優惠套餐

憑券到本店可以特惠價$540購買Game Boy主機＋火牛＋手繩＋機套＋閃燈＋對戰CABLE(只限GB CALOR對GB CALOR)

另

憑券到本店可以特惠價購買Game Boy遊戲

《1942》 $199
《WARIO 3》 $220

另

憑券到本店可以優惠價$150購買絕版任天堂遊戲機「紅白機」

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

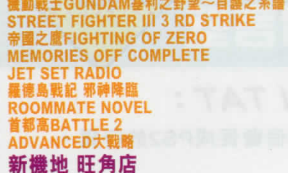
Dreamcast低價保證

憑券到本店可於優惠價$1420購買Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証＋4M VMS＋震動器手掣

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DREAMCAST日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC遊戲



機動戰士GUNDAM基利之野望～自護之系譜
STREET FIGHTER III 3 RD STRIKE
帝國之鷹FIGHTING OF ZERO
MEMORIES OFF COMPLETE
JET SET RADIO
羅德島戰記 邪神降臨
ROOMMATE NOVEL
首都高BATTLE 2
ADVANCED大戰略



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

改機要趁早

憑券到本店可以優惠價$140改DC主機的「美日兩用區碼」(可玩美版及日版DC遊戲)



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

我的V.M.S.不夠位了！

凡於本店購買DC的V.M.S.記憶卡可獲美麗優惠

原裝彩色版VMS $150
「4M版VMS」(連電腦CABLE) $129
「2M版VMS」 $65

另

憑券到本店可於優惠價$210購買ASCII手掣

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

FRONT MISSION 3
VAGRANT STORY
SYPTTON FILTER 2
GRAN TURISMO 2
GRANDIA
CHOCOBO RACING
TACTICS ORGE
PARASITE EVE
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
LUNAR COMPLETE(限定版)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

維修、放GAME都有著數！

憑券到本店維修DC、WS等機種可獲9折優惠

另

凡於本店收購DC遊戲時出示本券可獲加一優惠(如$100可變$110)

另

本店以高價收購DC、WS主機及DC、WS遊戲

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

著名遊戲要訂趁早

憑券到本店可預訂各款PS著名遊戲如《FINAL FANTASY IX》‥‥等

另

憑券到本店可預訂各款DC著名遊戲如《ETERNAL ACRADIA》‥‥等

另

憑券到本店可以優惠價購買各款著名Nintendo 64遊戲

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買GameBoy遊戲

METAL GEAR Ghost Babe！(日、美版)
GAME AND WATCH GALLERY 3
POCKETMON PINBALL(美版)
瑪莉工作室(初回限定版附桌上時計)
艾莉工作室(初回限定版附桌上時計)
SWEET ANGEL
POCKET MONSTER(金、銀)
POKEMON YELLOW(美版)
DRAGON QUEST I II
CARD CAPTOR櫻
STREET FIGHTERS ALPHA



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年7月14日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

DREAMCAST美版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC美版遊戲

DEAD OR ALIVE 2
TOMB RAIDER IV
SWORD OF THE BERSERK
ECW HARD CORE REVOLUTION
NHL 2K
FIGHTING FORCE 2
RAINBOW SIX

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)



DC跳舞優惠套餐

憑券到本店可以特惠價＄88購買DC專用跳舞毯



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

Wonder Swan遊戲優惠套餐

凡剪下印花到本店購買WS遊戲《彩虹島》或《帽子方塊》可獲節省＄10優惠



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

PS2全線大優惠

憑券到本店選購PS2遊戲機主機可獲優惠

另

憑券到本店可以特惠價購買PS2遊戲

FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP
鄭問之三國志
建設重型機械格鬥BATTLE
EVER GRACE
GRADIUS III & IV
SKY SURFER
鐵拳TAG TOURNAMENT
DEAD OR ALIVE 2
FANTAVISION
RIDGE RACER V
STREET FIGHTER EX 3
決戰

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

DC機主喜訊

凡剪下印花
到本店可以特惠價＄328
購買DC金手指咭
(不用改機可玩美版及日版GAME)

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

跳舞地台優惠套餐

憑券到本店可以特惠價＄278購買PS跳舞地台或DC跳舞地台



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

XRGB-2優惠套餐

凡剪下印花
到本店購買XRGB-2
可獲節省＄100優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

N64機主必買

憑券到本店可以特惠價＄528購買N64遊戲《薩爾達傳說姆莎拉之面具》(連RAM帶)



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

GAME BOY COLOR優惠套餐

憑券到本店可以特惠價＄490購買GBC優惠套餐：GBC主機＋機套



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

N64遊戲熱潮

憑券到店選購N64遊戲可有優惠：

PERFECT WARK
POKEMON STADIUM
GAUNTLE LEGENDS
RIDGE RACER 64
RESIDENT EVIL 2(美版)
超級機械人大戰64
MARIO GOLF
MARIO PARTY
DRACULA惡魔城默示錄
NBA IN THE ZONE 2
STAR WARS EPISODE 1 RACER



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

DC沙鎚你有冇買？

憑券到本店
可以特惠價＄928
購買DC遊戲
《SABA de AMIGO》
之了專用沙鎚

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

NEO GEO POCKET勁作優惠

憑券到本店可以特惠價＄215購買NGP遊戲《傳說之OGE BATTLE外傳》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室



改變閣下下半生的遊戲生命～Online Game

RAYNEGARD－－總投資超過20億日元的PC Online Game，也是第一套由CAPCOM、寶島社及KDD合作開發的Online Game，今年十月香港正式推出，我們第一時間為大家作出最新報導，不可不看！

Gameplayers.com.hk 為你揭開 DIABLO II 的神秘面紗！





專題內容層出不窮

歐洲國家杯——由球場至螢幕

今日新品——「輕．薄．視聽結合！」VAIO PCG-SR1/BP手提電腦

Top 10『榜上有名』最受歡迎電腦遊戲選舉



Gameplayers.com.hk TV Game攻略準備起動！

《PERSONA 2罰》尋覓真實的記憶……

《首都高BATTLE 2》勝利的法則就是「超越法則」！！

《機動戰士高達 基力之野望～自護之系譜》野心操控理性之戰役









自古以來，正邪兩大勢力一直角力於主宰未來世界的鬥爭。正義英雄作出最偉大的捨己犧牲，但結果只能為DIABLO邪惡勢力帶來勝利，而且他的靈魂更只會永遠被其糟蹋。而人、守護神與天使三者俱被捲入萬劫不復的漩渦中，無一倖免！與此同時，亦揭開《DIABLO II》神秘國度的序幕……

回顧《DIABLO》歷史，詳細透視《DIABLO II》五大系『PALADIN』、『BARBARIAN』、『SORCERESS』、『NECROMANCER』、『AMAZON』的種種詳情！

為大家追擊全球100,000人《DIABLO II》Stress Test最新發展！

據點Quest完全解說，揭示《DIABLO II》最快、最新、最真一面！

第一手獨家消息，
Gameplayers.com.hk每日放送！





GAME STORE @ gameplayers.com.hk

FINAL FANTASY IX 即日接受預訂，有機會得到15cm高「黑魔道士一比比」公仔，只需$535！！

會員大優惠，『PS2』只售$3,100！！數量有限，售完即止！

即日網上訂購《DIABLO II》，有機會得到原裝T-Shirt 或 巨型海報！





CAPCOM Xpress vol.23

在白堊紀裡、能夠生存的會是恐龍？還是人類？

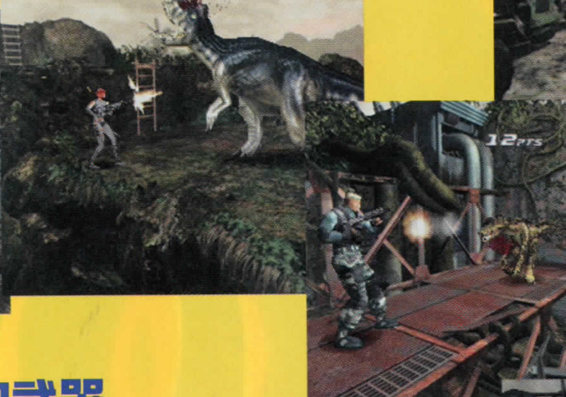
《DINO CRISIS 2》

PS　AVG
發售商：CAPCOM
發售日：2000年秋季預定
售價：未定

恐龍再度來襲！！

距離《DINO CRISIS》差不多有一年，今次的續集預定於秋季推出。恐龍和人類再一次在PlayStation中開戰，究竟今次誰勝誰負？雖說這是一記續集遊戲，但是主題將會有所更改，由原本的「恐怖」轉為「爽快感」，是甚麼爽快？當然是把面前的敵人打倒那種「爽快」啦！





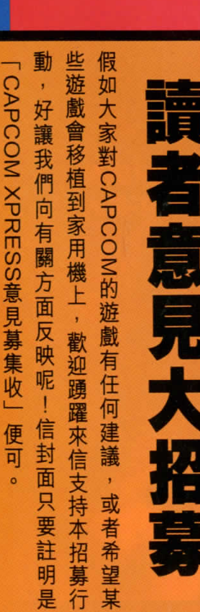
加入強力武器

由於今次的主題更變為「爽快感」，所以為了達到這個目的，便加入大量的強力武器，從而達到打倒敵人的「爽快感」，還有在遊戲中加入COMBO SYSTEM，以及「PTS」值的計算，想知道這些系統是甚麼，就有待我們的續續。



登場恐龍

今集會登場的恐龍會比前作多，除了有前作的暴龍、翼龍、速龍外，還會有長頸龍和恐爪龍等；總共10多種，所以再不單是少數種類的恐龍與人類搏鬥，相信會為大家帶來刺激的享受。



舞台於「白堊紀」

今次的遊戲舞台將會由島上轉移至像白堊紀的地方裡，當中如白堊紀時代出現的植物、洞穴、湖等都會重現在眼前，當然現代化的設施亦會存在。另外、為求更加真實，今集的背景將會以Rendering CG來描繪，這樣比起前作可以使用的多邊形就會更多，便能達到在畫面上出現多隻恐龍的效果。

主角——REGINA

一位優秀的特工，擁有很高的判斷力，在當時(前作)是23歲。



(註：圖為開發中的畫面)



HYPER NEO GEO WORLD FINAL(上)

緊急消息「KOF 2000」即將推出（7月底）請多多關照。與各位 Game Players 的讀迷，不經不覺和大家已共聚了2年之多。
終於畢業之時來臨，回想7年以來，實在太多美好之回憶了。SNK ASIA LIVE TOUR 97、98"真"拳皇大賽，FAN FAN Show 98 SNK 攤位。99 漫畫節拳皇大賽開幕戰等，SNK 與各位 FANS 的距離漸漸拉近，NEOGEO Pocket Color 在香港的成功等，都是因為得到各位的支持。（待續）





讀者信箱

To:SNK 各努力中的戰士們：

Hi！大家好！唉！又要考試喇！慘！今次又有嘢要問妳哋喇！麻煩哂！

1) Why《餓狼MARK OF THE WOLVES》唔夠去其它機種？
2) Why Kyo係《CAPCOM VS SNK》中仲係著住套學生服？
3) PS 2隻《KOF Plus》唔出DC版？(NGPC呢)（出喇！）
4) Why NEOGEO的GAMES咁貴？(成3000大洋呀！哥哥)
5) Why《Cooh Cooh Toon》同《Cooh Cooh JAM》由7月調去8月10號先出？兩隻GAMES嘅完成度又有幾高？
6)《KOF　2000》會唔出DC版？（一定要出呀！十萬個PLEASE）
7)《R-3》嘅開發度有幾高？Summer hoilday時出到嘛？
8) Why SNK冇乜RPG、ARPG、ADV等嘅GAMES？妳哋好似FIG GAMES最多喎！唔經得人哋諗你係「格鬥的SNK」喇！
9)《METAL　SLUG　X》點解仲未出？究竟，佢同《METAL SLUG 2》有乜分別？
10) DC or PS有冇機層出《METAL SLUG 3》？
11) 隻《SNK CHARACTER RACE GAME》層有投票睇吓用邊啲角色放落隻GAME度？
12) 妳哋而家知道《R-3》有啲乜人宵？咁用幾多MEGS呢？公佈吓好喎！

SNK and Blue Mary 的支持者
William

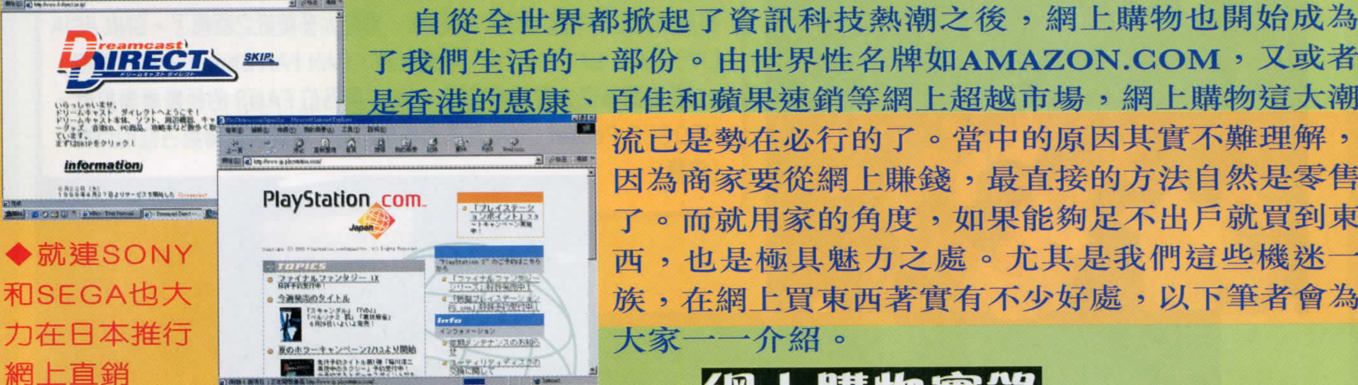
致：SNK及Blue Mary 的支持者

1) 餓狼MOS已經移植至Neo Geo啦！其他暫時沒有這個予定喎？
2) 因為有型啲？
3) 的「KOF Plus」，大沒有聽過？謠傳來吧？NGPC現準備定「KOF R-3」
4) NEO GEO的GAME通常是18000元左右。而且是完全街機感受，當然物有所值。
5) 這是販賣戰略，調落暑假，會好賣一點。完成度差不多了完成了。
6)《KOF 2000》業務用還未有推出。再出暫定有NG版。而其他版本一切未定，先打街機先啦！
7) R-3的開發度....暫時未有任何消息。
8) 其實SNK都有很多其他類型的GAME，不過各位只注目在SNK的格鬥GAME上吧！
9) PS版「MSX」已改了7月推出，製作都要時間吧.......它是「MS 2」的改良版。
10)「MS 3」移植至其他機種，暫時沒有這個預定。
11) 暫時沒有這個預定，但那幾位角色一定不少得吧！
12) KOF R-3跟上邊的回答一樣，暫時沒有任何消息。



TEXT：時雨

機迷網上購物指南



◆就連SONY和SEGA也大力在日本推行網上直銷

自從全世界都掀起了資訊科技熱潮之後，網上購物也開始成為了我們生活的一部份。由世界性名牌如AMAZON.COM，又或者是香港的惠康、百佳和蘋果速銷等網上超越市場，網上購物這大潮流已是勢在必行的了。當中的原因其實不難理解，因為商家要從網上賺錢，最直接的方法自然是零售了。而就用家的角度，如果能夠足不出戶就買到東西，也是極具魅力之處。尤其是我們這些機迷一族，在網上買東西著實有不少好處，以下筆者會為大家一一介紹。

網上購物優點逐個數

優點一：訂GAME容易又穩陣

在香港買GAME，最頭痛都是面對著一班「五時花六時變」的遊戲舖頭。每逢有大作推出時，價錢的波動幅度，隨時比恒生指數更厲害(笑)！尤其是那些沒有行貨的PS和PS2遊戲，由於來貨數量十分不穩定，缺貨、炒貴的情況常有出現，有時即使預早落訂，到了發售當日店方突然提高價錢，甚至是連貨都沒有也是屢見不鮮，作為消費者有時都真的幾無奈。在網上買GAME則沒有了以上的問題，因為網上的店舖全都是明碼實價的，絕不會無緣無故突然提高價錢，消費者自然買得放心。





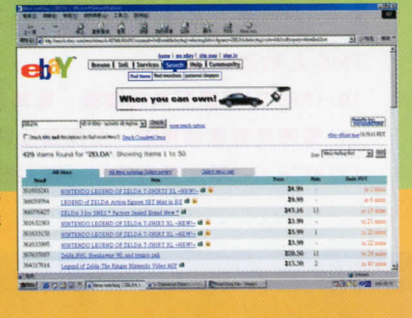
◆購買人氣遊戲的時候，海鮮價一直是個頭痛問題

優點二：送貨送到你府上

在香港，遊戲發售日通常都很不固定，例如DC遊戲可以早幾天到港，但某些水貨PS遊戲則遲遲不見蹤影。單是跑來跑去打聽遊戲推出了沒有，再比較幾家店舖的價錢，已經是極之浪費時間和精力的事。利用網上購物，大家不但可以安坐家中格價，而且遊戲發售後它自然會有專人送到(或寄到)，完全不用你去費心！

優點三：冷門貨品寶中尋

網上商店有一個比起傳統商店優秀許多的地方，就是檢索功能了。一些冷門或者是推出已有一段長時間的遊戲，在普通GAME舖中是很難找到的，而且大家也沒有體力到處去找吧！但在網上，你須要做的只是在商店的搜查器上輸入幾個KEYWORD，就能立時知道該店有沒有你想要的商品，方便之至。除了網上商店之外，網上拍賣場也是尋找冷門遊戲的好地方。一些大的拍賣場，其商品數目動輒過萬，在裡面大家總能找到你的心頭好！



◆在網上拍賣場中「尋寶」也十分有趣

網上購物實錄

現時在網上曾經試過購物的人仍然只佔很少數，其中一個原因，是他們不太清楚在網上SHOPPING的程序。其實在網上買東西可以說是「易過借火」，以下筆者會以gameplayers.com的E-COMMERCE做例子，為大家示範一下網上購物的程序。



STEP 1： 先進入gameplayers.com的網頁。網址是「http://www.gameplayers.com.hk」

STEP 2： 在畫面的右方CLICK進去「網上商店ONLINE SHOP」

STEP 3： 在gameplayers.com內，我們提供了各種針對遊戲機迷的商品，包括遊戲軟件(現貨或預訂均可)、主機、附件、手提電腦、攻略本(中文和日本都有提供)、遊戲精品、甚至是CD和DVD都有。大家可以在畫面的上方選擇自己想買的商品種類，或直接選擇下面顯示出來的人氣商品。今次我們會嘗試一下購買PS的遊戲，因此便在「遊戲軟件」下面的「PS」上CLICK一下。

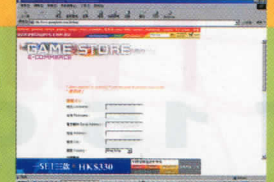


STEP 4： 我們進入了PS遊戲的清單。基本上在這裡大家可以買到近期推出的PS遊戲，和一些快將發售的大作，例如《FINAL FANTASY IX》等。如果大家是住在香港的話，便可以立即按下遊戲旁邊那個「BUY IT！」的掣，來將貨品移至「購物車」上(購物車是網上商店的常用字眼，意即「你選擇了的商品」)。如果是住在海外的朋友，在按下「BUY IT！」掣之前，請先選擇你身處的國家，以便加算額外的運費。

STEP 5： 按下了「BUY IT！」之後，畫面便會轉移到「購物車」清單上。在這裡大家可以更改選擇了的商品之數量(UPDATE QUANTITY)、刪除已選的商品(DELETE)或者是清除所有商品(CLEAR THIS CART)。如果一切無



誤，你便可以按「CHECK OUT」結賬，或者是按「CONTINUE SHOPPING」繼續購物。



STEP 6： 如果大家選擇了結賬，便會來到網上購物最重要的部份——填寫個人資料、地址和信用咭資料。基本上只要依照著畫面上的指示，大家應不會遇到什麼困難才對。而且即使當中有所出錯，系統也會立即指示出來，因此不會弄錯。當填好表格後，便按下「遞交」吧！

STEP 7： 我們的SERVER收到了你的訂單，便會立即和信用咭公司核對資料，當一切無誤後，大家就會在瀏覽器上看到「購買成功」的訊息，之後你便能安坐家中，等商品「自動送上門」了！

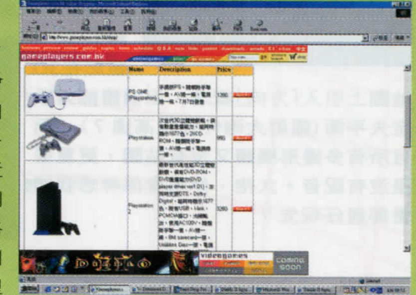
機迷購物熱點

gameplayers.com

http://www.gameplayers.com.hk/



雖然非常之「賣廣告」，但事實上在云云中文網頁中，就只有gameplayers.com提供最多最豐富的遊戲網上購物服務，而且我們也接受外地玩家的訂購。如果你現正身處異鄉，而又想追上日本最新推出的遊戲，不妨利用我們的服務。



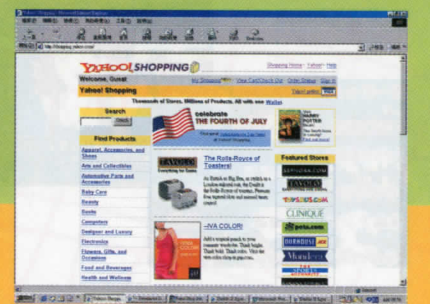
至於香港的玩家，gameplayers.com則提供了免費送貨的服務，並保證會在收到訂單當日便送貨，因此大家不用擔心會慢人一步。gameplayers.com最近更有不少優惠計劃推出。例如大家只需用極抵的價格535元，便能預定到《FF9》，更附送遊戲的巨型海報；2000年PC界RPG大作《DIABLO II》，在gameplayers.com上也只是售330元，不用上街和其他人搶購啦！

點點紅

http://www.red-dots.com/



本地著名的網上拍賣場。在上面經常都有大量和遊戲機有關的商品在拍賣，而且它們的叫價還出奇的低。例如筆者在寫這份稿之際，PS2主機叫價只是2500元，PS2的《鐵拳TAG TOURNAMENT》起價只是10元，POCKET比卡超的起價更只是1元……另外這裡還有許多有趣的東西或套裝出售，例如NEO GEO帶機加拳王全套(5000元)、難找絕版PC-ENGINE CD ROM(150元起)等，喜歡懷舊的玩家絕對有來的價值。順帶一提，利用點點紅的網民可以透過她的服務中心進行貨物交收，比起用郵寄方式，大家只是講個「信」字安全多了。



Yahoo！Shopping

http://shopping.yahoo.com/



世界聞名的網上搜尋器「雅虎」也有經營網上購物服務。不過它的特色，是它嚴格來說並不是一間網上商店。因為消費者在「Yahoo！Shopping」上找尋一件商品時，它就會顯示出十幾間有提供該商品的店鋪資料，讓消費者有所選擇。商品方面由於是海外網站的關係，都是以美版遊戲為主，不過幸好許多「Yahoo！Shopping」內的商店都有海外送貨的服務，而且「Yahoo！」的聲譽一向良好，身處香港的玩家也能安心購買。

eBAY

http://www.ebay.com/



眾所周知「eBAY」是網上拍賣的始祖，其規模當然也是最大。單是拍賣中的遊戲軟件數量就多達四萬隻，不論是新如PS2的《RIDGE RACER V》，又或者是APPLE II的5吋磁碟遊戲，甚至是ONLINE GAME的ACCOUNT都可以在這裡找到(《UO》、《EVERQUEST》的強力角色ACCOUNT可是非常值錢啊)。另外由於eBAY的自由傳統，玩家們很容易就能在入面找到翻版遊戲，而且因為使用的人太多，遇到拍賣騙子的機會也不低。但始終筆者認為做資訊社會裡的新一代機迷，不來eBAY絕對是落後！

番外篇

amazon.com

http://www.amazon.com/

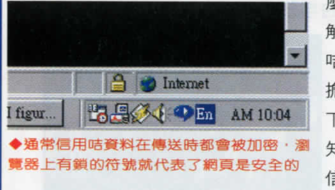


網上最大的書店amazon，近期也積極發展軟件的銷售活動，當中當然也包括了電視遊戲了。amazon是的貨色，是筆者所見過這麼多網上商店之中最好的。但很可惜的是amazon現時仍只限送貨至北美地區，香港人想在上面購買遊戲，可能要等多一段日子。



網上購物是否安全？

相信大家都有聽過新聞報導有關信用咭資料被不法份子盜用的事件。的確正所謂「道多一尺、魔高一丈」，不管電腦和網路的保安做得多麼好，始終會有黑客能夠將之破解。雖然如此，與其擔心你的信用咭資料在傳送途中被人偷去，不如擔心有店員在收了你的信用咭後記下上面的資料拿去網上購物吧！要知道網上商店根本不會接觸到你的信用咭資料，因為信用咭公司會成為消費者和商店之間的第三者，確保你的信用咭資料保密。相反在一般商店裡，你的信用咭資料在店員眼中是一覽無遺的。因此被後者盜用的可能性(和可行性)都比前者高得多，大家還是無謂杞人憂天。



◆通常信用咭資料在傳送時都會被加密，瀏覽器上有鎖的符號就代表了網頁是安全的

遊戲誌突發組

TEXT：IKI

暗黑遊戲・「削」之卷
THE WORST 15 GAMES

不知不覺，《遊戲誌》下期便改革了，還記得100期改革時，本刊搞了一個「遊戲誌編輯推介-THE BEST 100 GAMES」的選舉；然而，世事總是相對的，有絕世好GAME自然亦有驚世劣作（即成績強差人意的「削」GAME），故今期我們便舉辦了一個「THE WORST 15 GAMES」的選舉，列舉出15隻經典的驚世劣作。然而，我們的甄選標準是以遊戲性為依歸（包括那些雷聲大雨點小的「名作」），故大家務必留意。（取材期間：1994年至2000年）

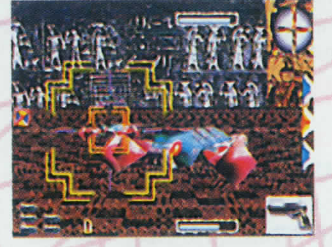
第1位

DEATH CRIMSON

製造商：ECOLE
遊戲類型：STG
發售日：1996年8月9日
登場機種：SS

不愧是帝王！在下玩了這麼多年TV GAME，也從未玩過這麼一隻驚世劣作，作為一隻槍GAME，其操作性極差，最離譜係TURN完槍都係咁「撻Q」，有TURN槍等於無TURN槍。另外，遊戲畫面之差無出其右，基本上只見一「PAT」一「PAT」的「怪物」（咁至係怪物嘛！）在移動，以次世代的能力，竟可推出一隻跟紅白機畫面不相伯仲的槍GAME，「最下位帝王」之名果然當之無愧！引用30期《遊戲誌》編輯的說話：「要我拎住支槍，睇住哩個畫面玩而唔手震、眼花、頭暈及口吐白沫都咪話易！！」





第2位

鬥神傳昂

製造商：TAKARA
遊戲類型：FIG
發售日：1999年8月12日
登場機種：PS

曾幾何時，《鬥神傳》於PS上推出，結果平地一聲雷「彈起」了。之後，《鬥神傳》陸續在PS及其它機種上推出續篇。雖然《鬥神傳昂》身為「名門之後」，並引入時下流行的TEAM BATTLE元素，可惜卻只具其形而未得其粹。此外，作為一隻格GAME，奇差無比的攻擊判定絕對是其致命傷。在今集，以往《鬥神傳》那種「爽」、「有型」的感覺已蕩然無存，換來只是「不知所謂」四字而已。





第3位

REAL ROBOT 戰線

製造商：BANRESTO
遊戲類型：SLG
發售日：1999年8月12日
登場機種：PS



繼《鬥神傳昂》後另一「名門之後」，95年超任曾推出過一隻《戰鬥機械人列戰》，基本上此GAME與當年的超任版可謂同出一轍，充其量只是UP GRADE版而已。故事架構方面與超任版「幾乎」一樣，這代表廠方「食老本」兼無誠意。



雖然在3D地圖上引入「方向」概念，但機體能力設定失平衡（鐳射大砲仲勁過高達？），而且所有多邊形機體又沒有貼圖，更重要是沒有配音。大佬，你咁樣係咪想我開番部超任玩先？

第4位

結婚



製造商：小學館PRODUCTION
遊戲類型：SLG
發售日：1995年12月15日
登場機種：SS

也許是「宿命」，在「THE WORST 15 GAMES」中佔了大多數也是「名門之後」。基本上，《結婚》便是《卒業》（←呢隻GAME真係正架！）的大人版，但人物完全欠奉《卒業》的味道，不過都算喇，點知‥‥嘩！遊戲中只在一些大EVENT才有配音，而且就算你「一腳踏幾船」，到最後仍可與其中一船結婚，這是甚麼設定啊？不過，遊戲最致命的設定，還是閣下可以設定一名年過半百的老翁，並與一班青春少艾結婚去！



第 5 位

WORLD HEROES 2 JET

製造商：ADK
遊戲類型：FIG
發售日：1994年6月10日（匣帶版）／1994年11月11日（CD版）
登場機種：NG／NGCD



格鬥遊戲《WORLD HEROES》系列第3作，由於前作《2》的成功，廠方遂再下一城。今集主要在對戰模式中追加了「能力調教」系統，使玩者能隨自己戰鬥風格，設定角色的各種能力，令對戰中戰局變化更大。然而，廠方刪去了「DEATH MATCH」模式，而加入所謂「武者修行」模式，但該模式只是一個對手會攻擊的TRAINING MODE而已；而且「超武鬥大會」（CPU戰）的難度「超」低，很多時也一招打天涯，令人完全失去對戰意慾。





第 7 位

建設重機喧嘩 BATTLE 金剛

製造商：ARTDINK
遊戲類型：FIG
發售日：2000年6月1日
登場機種：PS 2



一隻以起重機及劏泥車來攻擊的格鬥遊戲，在格鬥作品來說，這的確是一個罕見的題材。故此最初在下對此作也有點寄望，然而，遊戲推出後給在下的感覺是：不過如此罷了。首先，遊戲中操作性甚差（←你見過一隻無得跳的格鬥遊戲未？），同時人物造型又粗獷不足、搞笑有餘；基本上，此作只是以「一味夠癲」來作噱頭。遊戲給人一個啟示：ARTDINK最令人懷念的遊戲還是《魚樂無窮》，至少肯定會好玩得多！





第 6 位

風雲默示錄～格鬥創世～

製造商：SNK
遊戲類型：FIG
發售日：1995年5月26日（匣帶版）／1995年6月16日（CD版）
登場機種：NG／NGCD



《風雲默示錄》的最大特點是揉合了SNK三大台柱作的特色：《餓狼傳說》的戰線系統、《侍魂》的手持武器系統及《龍虎之拳》的擴大縮小功能。論意念，《風雲默示錄》是一隻有特色的作品，不過此特色卻被一班「肉酸」的人設所摧毀。此外，作為一隻格GAME，他那怪怪的攻擊判定是其致命傷之一，同時《餓狼》及《龍虎》那種「爽」的對戰感覺亦已蕩然無存，故這只是一隻徒有其形而未得其粹的作品。

第 8 位

SUPER ROBOT SPIRITS

製造商：BANRESTO
遊戲類型：FIG
發售日：1998年7月17日
登場機種：N64



採用「精英制」的N64，她的作品一向「衰極有個譜」。不過‥‥這隻《SUPER ROBOT SPIRITS》是打正《機戰》旗號的作品，亦是《機戰》系列的第一隻格鬥作品。首先，遊戲中操作性甚差，雖說玩者使用的角色是超級機械人，但動作也用不著這麼緩慢罷！遊戲登場的超級機械人有《V型電磁俠》、《斷空我》、《聖戰士》、《無敵鋼人泰坦3》‥‥等，儘管如此，作為一隻格GAME，CPU戰的難度偏低，是遊戲最失敗的地方。



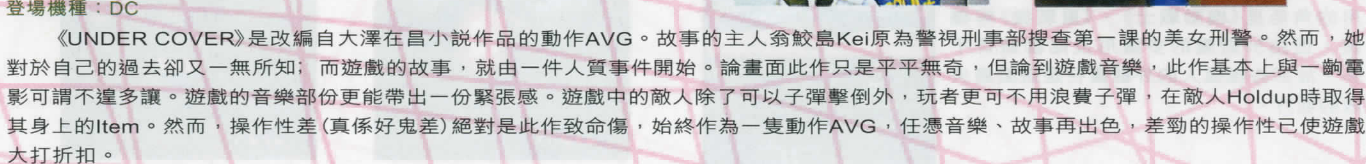
第 9 位

UNDER COVER AD 2025 Kei

製造商：PULSE INTERACTIVE
遊戲類型：AVG＋ACT
發售日：2000年1月27日
登場機種：DC







《UNDER COVER》是改編自大澤在昌小說作品的動作AVG。故事的主人翁鮫島Kei原為警視刑事部搜查第一課的美女刑警。然而，她對於自己的過去卻又一無所知；而遊戲的故事，就由一件人質事件開始。論畫面此作只是平平無奇，但論到遊戲音樂，此作基本上與一齣電影可謂不遑多讓。遊戲的音樂部份更能帶出一份緊張感。遊戲中的敵人除了可以子彈擊倒外，玩者更可不用浪費子彈，在敵人Holdup時取得其身上的Item。然而，操作性差（真係好鬼差）絕對是此作致命傷，始終作為一隻動作AVG，任憑音樂、故事再出色，差勁的操作性已使遊戲大打折扣。

第10位

GOZILLA GENERATION



製造商：SEGA
遊戲類型：ACT
發售日：1998年11月27日
登場機種：DC

DC早期作品之一，遊戲中玩者可使用各式怪獸在城市中四處進行破壞，而透過VMS，玩者更可在遊戲中使用「初代哥斯拉」、「美國哥斯拉」及「小哥斯拉」等隱藏怪獸。論創意的確把VMS帶到遊戲中，然而遊戲的玩法概念實在太似《KING OF THE MONSTER》，無疑令遊戲的原創性大打折扣。此外，遊戲的畫面此作只是平平無奇（以DC性能而言），而且以哥斯拉的移動速度，要在城市中四處進行破壞實在是「悶」死。



第11位



ABaLABURN

製造商：TAKARA
遊戲類型：ACT
發售日：1998年8月20日
登場機種：PS

《ABaLABURN》是一隻揉合了AVG及ACT成份的遊戲，就以ACT作品來說，這的確是不錯的構思。是以最初在下對此作也有點寄望，然而，在真正玩過遊戲後，此作給在下的感覺卻有是很「削」（即強差人意）。首先，遊戲中操作性不甚靈活，同時人物造型又「核突」（←你做貼圖都唔該做靚個TEXTURE嘛！）基本上，此作遊戲性甚低，只是一味跳跳打打，而且版面設計也未免過於單調。



第12位

REAL ROBOT FINAL ATTACK



製造商：BANPRESTO
遊戲類型：STG
發售日：1998年1月8日
登場機種：PS

一隻風格與《VIRTUAL ON》式對戰射擊甚似的遊戲，而這《REAL ROBOT FINAL ATTACK》更是打正《機戰》旗號的STG作品，遊戲以《機動戰士》、《重戰機》、《聖戰士》‧‧‧‧等《機戰》著名角色以作招徠。遊戲中操作性甚差，主要是操控方法太複雜，令玩者難以駕御。另外，雖說玩者使用的角色是《機動戰士》、《重戰機》等機體，但由於遊戲的多邊形及貼圖數目不多，故那些機械人的外觀實在是遊戲最失敗的地方。



第13位



修羅之門

製造商：KODANSHA
遊戲類型：FIG
發售日：1998年4月2日
登場機種：PS

《修羅之門》是一隻改編自受歡迎同名漫畫的FIG遊戲，遊戲登場的人物也是忠於原著，包括有「陸奧九十九」、「不破北斗」‧‧‧‧等，此外更追加了「陸奧九十九」的女朋友「龍造寺舞子」為隱藏人物。儘管如此，作為一隻格GAME，CPU戰的難度偏低，是遊戲最失敗的地方。另外，遊戲中操作性不甚靈活，同時人物造型又「核突」（←做少少TEXTURE都好嘛！）。最後，此作遊戲性甚低，起碼個故事模式全無故事性。總括而言，此作完全糟蹋了《修羅之門》這套漫畫之名。



第14位



SUPER HERO作戰

製造商：BANPRESTO
遊戲類型：RPG
發售日：1999年1月21日
登場機種：PS

曾幾何時，SFC曾推出過一隻叫《SD英雄戰記》的RPG作品。遊戲中的角色全是《ULTRAMAN》、《GUNDAM》、《幪面超人》等大家耳熟能詳的角色。至於這隻《SUPER HERO作戰》則可算是《SD英雄戰記》的延續作，遊戲中的角色包括《ULTRAMAN》、《電腦奇俠》等特攝人物。然而，此作既以特攝人物為主，又何以沒有《幪面超人》？此外，雖然是PS遊戲，但其多邊形人物實在「核突」得很。最重要是，遊戲的情節雜亂無章，令人難以投入其中，作為一隻RPG，絕對是遊戲最失敗的地方。



第15位

DRAGON BALL FINAL BOUT

製造商：BANDAI
遊戲類型：FIG
發售日：1997年8月21日
登場機種：PS



《DRAGON BALL》，一個全機種制霸之作，同時亦是一個「出到爛」的系列。基本上，《DRAGON BALL FINAL BOUT》是系列最終作，型式走回最初的FIG類型，人物亦換上了全3D型式表達。然而，問題亦出在這裡，須知道《龍珠》式格鬥作品中最重要是一個「爽」字。以3D型式表達的角色動作生硬，「爽」的對戰感覺蕩然無存，在格鬥GAME角度已是不合格。雖說作品是揉合了《Z》及《GT》的人物，但同一作品中竟出現多個相同人物（最佳例子：5個孫悟空），擺明是呃錢之作。





遊戲誌編輯推介-THE WORST GAMES・番外篇

時雨推介
遊戲名稱：惡魔之惑星—《PLANET JOKER》
登場機種：SS



「迫力之3D多邊形」、「在七部戰機中挑選一部，各機均有三種武器，和兩種不同的炸彈」、「以動畫形式展開的故事」(以上宣傳字句以自本遊戲的封底)。筆者最初還以為這是一套類似《RAY STORM》的3D射擊遊戲，但原來這只是惡夢的開端……

一開機，循例會出現NAXAT的LOGO，本來這沒有問題，但當玩者按A掣SKIP了它後，竟然會再出現另一個NAXAT LOGO！WHY？！再SKIP了它後，今次出現的是OP動畫，但以SS的播片機能，加上粗劣的作畫，相信沒有人會敢看第二次……

算了，進入遊戲吧！本作雖然聲稱有七部戰機選擇，但筆者可以向大家說，它們之間是沒有分別的，使用起來的感覺完全一樣。接著在LOAD碟約50秒後，終於進入射擊部分。但筆者在看到自己的戰機時幾乎休克，因為它的身體和腳居然是分開的！連自機也穿崩得這麼嚴重，大家可以想像到敵人方面有幾惡劣，筆者相信它們的多邊形數不會超過20個！背景方面，雖然是用多邊形來做，但望上去完全不立體，而且和角色們格格不入，尤其是第二關的「自走式高速公路」，絕對有一看的價值。

在每一關開始前都會有「動畫」說明該關的目的，但所謂的動畫，只是人物們的口在動，和靜態畫無異。聲優們的演出也是一絕，因為她們都像是在讀書一般，毫無感情。這種「動畫」居然還要持續一分鐘以上！唉~好彩有得SKIP……

說到系統方面，這遊戲完全是慘不忍睹。自機的判定極大而且不清楚，令到玩者在何時中招也不知道。至於所謂的三種武器，先說炸彈，它的攻擊力弱、畫面效果奇劣，而且還沒有無敵時間！廢！其次是什麼「BARRIER攻擊」，由於使用時要用自機去撞擊，而自機的速度又極高，基本上和自殺無異。最後是普通的子彈，如果玩者的戰機是用直線攻擊的話，恭喜你，因為畫面是「3D」的關係，畫面的兩端你是攻擊不到的……

如果玩者被擊到，畫面會突然間轉暗，連自機爆炸的EFFECT也沒有，死不瞑目。本遊戲又沒有中途CONTINUE機能，要CON就會由該關的最初重新打過，極之USER FRIENDLY。



玩過這遊戲後，筆者的感覺是它「非常之同人FEEL」，後來翻查記錄，得知這遊戲真的是由業餘的人(正確來說是代代木ANIMATION學院的學生所製作，但賣5800日圓？NAXAT的負責人真的「勇氣可嘉」。(時雨)

MS 推介
遊戲名稱：REAL ROBOT戰線
登場機種：PS

說到差的遊戲可謂多不勝數，尤其是PlayStation，雖然遊戲種類多多；但平均來說質素就只有一般而已，嚴厲些來說可以「差」來形容。由於近來揭起了超級機械人的熱潮，所以筆者就說說超級機械人系列中最差勁的一隻；那就是PS的《REAL ROBOT戰線》。

記得有關廠商公佈它將會推出時，看見其開發畫面，機械人以3D POLYGON表示，真是嚇人一跳，不過由於那是初次公佈畫面，所以可以不計。它沈默了一後時間，到了1999年終於現世，當時日本雜誌都有它的報導，不過所刊登的遊戲畫面大部份都是MOVIE及EVENT，戰鬥畫面就少至又少，當推出後眾超級機械人FANS又怎會不奉場，於是懷著「不會太差」的心態去嘗試這遊戲，開機時觀看了一段美麗的CG，加強了FANS對它的信心，按了START後再看以固定圖片來表達的序幕故事，便向自己說：「還可以吧~」

遊戲開始後看見以斜向視點表示的版圖，以及細小的機體表示，信心便開始動搖，接著再看機體的移動…OH！NO！它們全都是滑行的…來到自己正式操作，卻發現方向掣的操作不一，只要轉移了視點，游標的操作方向已不同…在開始攻擊時讀碟的速度實在慢得可憐，再加上不論是進出戰鬥畫面，甚至是呼出命中率的畫面都要讀碟，就算是使用精神指令都要…只要是轉換畫面，就需要長的讀碟時間，最可怕的是戰鬥畫面中的3D POLYGON化機械人，完全看不出是甚麼來…最離譜的是角色行動後卻沒有任何表示它已不能再動，當擁有大量的機體時，又怎能記得自己用了那一部機體…



◆你估它是甚麼機體…

在故事方面；故事亂來都已是意料中事，不過整個故事拖得太長，似乎有點兒過份…除此之外，遊戲的設定十分差，超強的雷射大砲和沒用的Gundam將會在遊戲中出現，你都咪話唔「正」？還有就是其BGM，絕對是全機戰系列中最難聽，因為它加了一些無謂的混音…總之除了畫面差之餘，連平行性都很低，叫人怎玩下去，還要6800日圓…真是…為難了一班FANS…(機動戰士MS)

咸旦仔推介
遊戲名稱：鬥神傳昂
登場機種：PS



一隻令人噴飯之作，雖然是名門之後但完全沒有繼承到其父《鬥神傳》的那種爽快、有型的感覺。由OPENING開始已覺得不知所謂，一向PS所有遊戲就算怎樣差其OPENING都會有一定水準，但此作的OPENING無論畫面、人設和音效方面都只可以說是其差無比。當大家進入遊戲後會發覺有許多模式供玩者選擇，但其實只是將簡單複雜化，其最特別的是只有TEAM STORY MODE，而沒有個人的STORY MODE，另外其PRACTICE MODE更是非常無聊，在此模式中玩者會與角色進行無了期的戰鬥，因為對手是會不斷回復能源，直至你手軟按RESET方會停止。而在進入戰鬥畫面前的LOAD碟時間，已足夠玩者去飲杯茶、食個包了。

在戰鬥時大家會發覺其攻擊判斷的能力真是奇差無比，大家怎樣看也看不出角色是否擊中對方，又會在不可思議的角度被擊中，而人物的動作流暢度更是非常之低，在加上離奇古怪的動作，如轉身不似轉身、打筋斗不知打到那 。另外遊戲的「最大賣點」，就是其說明書中的出招表是「錯」的，如此有誠意之作又怎能不成為「暗黑遊戲」之王呢？(咸旦仔)

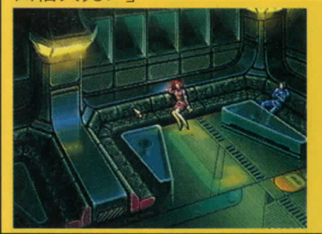


SAKURA KI 推介
遊戲名稱：QUOVADIS
登場機種：SS



在下一向也是購買原裝遊戲的，因此在購買之前，一定會了解清楚遊戲的一切資料。當時在遊戲雜誌看到《QUOVADIS》的遊戲介紹時，真的滿心期代。遊戲改篇自「角川SNEAKERS文庫」的SF(星空科幻)作品，人物設計是負責「超時空要塞」的美樹本晴彥大師，還會有綠川光、國府田廸鄤子、椎名參 咧和根谷美智子等的豪華聲優陣容，再以2D動畫加上最新3D CG技術，構成這壯大REAL TIME SLG遊戲。因為這麼多的好要素，所以在下便購買了這「壯大的遊戲」回家。

在下看著漂亮人設的封面，用滿懷期待的心態把CD-ROM放到SS之內並開了電源。當看到OPENING的片段時，已經有種不祥的感覺，動畫的表現只是一般，在下當時還安慰自己：「這只是SS的播片功能不好，進行遊戲時相信會不錯的」。正式進入遊戲的時候，在下打了一個冷震，為什麼背景的CG會這樣差，完全是不對勁的感覺。跟著在下再次安慰自己：「算吧，反正人設已經是美樹本晴彥的手筆，而且最重要的時遊戲性吧，畫面不是最重要」。於是在下繼續進行遊戲，當進入了戰鬥的時候，在下的精神狀態便崩潰了。一些連在超任也不如的畫面，加上煩複的戰鬥系統，單調而乏味的戰鬥形式，為什麼在下要用四佰大元把這個「壯大的遊戲」買回來：「天呀！還我四佰大元！」。



一個原本構思得十分之好的遊戲，有這麼多好原素可以使用，但也不能避免成為廢GAME。即使人設的部份是多漂亮，聲優的陣容多豪華，但是遊戲開發的部份做得不好，只會令到遊戲變得失敗，同時也浪費了做得好的部份。一個好的遊戲，是要畫面、系統、人設和音效也要取得平衡，如果忽略了其中的一個部份，也不能製作人出一個出色的遊戲。(SAKURA KI)

遊戲誌突發組

生產商：SQUARE
發售日：7月7日
內量：CD-ROM×4
記憶：1 BLOCK

FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

發售前總力特集

TEXT BY 太空戰士MS

與前作相距1年多，最新的第九作終於決定在今年的7月7日推出，距離本誌推出日只餘下7天多，不知大家有沒有感到興奮呢？《FINAL FANTASY》(以下簡稱為《FF》)經過《VI》、《VII》和《VIII》的嶄新概念衝擊，使到一些沒有玩開《FF》的玩家認識它的名字，可是亦因為這樣令到過往的《FF》擁躉來說，卻對於刪除了「水晶」的《FF》感到不滿，而今次的《Ⅸ》；脫離了近現代的世界概念，他將會返回原點，是為劍與魔法的世界，無論這次是否回歸原點之作，這亦是PLAYSTATION之中最後一集的《FINAL FANTASY》，我們絕不能錯過。

WORLD FOR FINAL FANTASY IX



被說為「回歸原點」的《FINAL FANTASY IX》，其世界觀當然不會像前作的《VIII》般是一個近現代的世界，而是一個典型的劍與魔法世界，除了黑魔導士、公主、騎士、盜賊之外，還有不同種族存在於世界裡；莫古(モーグリ)就是其中之一。在《Ⅸ》的世界中還會有充滿西歐風采的城鎮、帶有豪華色彩的劇場艇；以及在前3作中沒有出現的「水晶」，這就是充滿FANTASY的《FF IX》世界。

ALEXANDRIA之街(アレクサンドリアの街)



ALEXANDRIA之街為ALEXANDRIA王國的地下町，當然距離王國很近。這地方非敘重要，因為在故事序章，Zidane會在這兒遇上黑魔導士VIVI、騎士STEINER 和ALEXANDRIA王國的公主GARNET，可說是他們的「命運之地」。在這個街上可收集到各種情報，而且更藏有不少特別的事情。

MINI GAME——跳繩



在街上可看見幾位在遊玩的孩子們，若上前跟他們交談，便會受到邀請一起遊玩，只要按下○掣便可以跳起，此時畫面的左上方會有一個次數計，這可能次數越高就會有某些ITEM作獎勵。

找尋小貓EVENT



若是來到街的另一方側，便會遇到一位遺失愛貓的少年，若玩者能找到他的愛貓，或許會有甚麼報酬。相信在這個街上還充滿著不少這些SUB EVENT。

買門票的地方



在街上的中心有一個圓形的攤位，這兒好像某地方的售票處，但是當進入時不單可詢問有關ALEXANDRIA之街的情報，還可以交出門票，這會是登上劇場艇的地方嗎？暫時就不得而知。

MOG NET

MOG NET
クポから、シエテへの手紙を預かっています

◆MOG NET起動時在畫面下方的文字表示上有「MOG NET」的字樣



◆接收委託人的信

在遊戲的世界各地，有不少MOG(モーグリ)的存在，牠們時敘會有一些信欲交給於各地的族人，於是玩者就要當郵差，為牠們傳達信件，當成功將信交給收信者(當然都是MOG一族)時，便有可能從中取得有用的情報及道具，這亦是今集的新系統，稱之為「MOG NET」。

劇場艇



◆劇場艇的內部

在《Ⅸ》的世界中有各式各樣的飛空艇存在，其中最令人觸目的就巨大飛空艇；則稱之為「劇場艇Prima Vista(プリマビスタ)」。這艘劇場艇的外型非敘華麗，還可乘載288名乘客，主角Zidane像需要潛入這艘劇場艇內，究竟是為了甚麼呢？



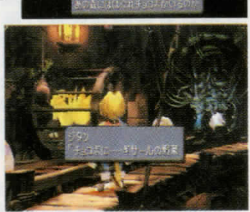
◆Zidane在舞台上像要與對手開戰

陸行鳥

說到《FF》系列當然都不少得陸行鳥的存在，而今集的除了有陸行鳥之外，更有個子較小的子陸行鳥，牠們會藏在那兒呢？主角乘飛空艇在世界移動時，可看到有一個「？？森林」，相信陸行鳥就住在這森林裡。不過還可從圖片中看到主角Zidane將基沙魯菜餵給陸行鳥，莫非會與《VII》一樣，需要捕捉陸行鳥，並在特定的地方飼養牠們？另外、牠們亦會是召喚獸之一嗎？

◆陸行鳥

◆子陸行鳥





過去的《FF》WORLD

FINAL FANTASY

一個典型的FANTASY世界，以劍與魔法的世界為舞台，整個世界由三塊大陸構成，不過能稱為「國家」的城市就只有哥尼利亞(コーネリア)和妖精之國，兩者分別在一塊擁有內海的最大之大陸內，其餘的兩塊大陸就只有一些細小的村落。而支配世界的「地」、「風」、「水」、「火」4種力量；各集結於4顆水晶之內，可是當水晶失去光輝時亦代表世界正面臨滅夭。

FINAL FANTASY II

混合了西歐中世式的市鎮；和擁有飛空艇般高科技產物的世界。基本上機械是被加殊奧(カシュオーン)王家和被他佔領的柏拉基亞所獨佔，再加上這技術只用於軍事方面，所以不單是世界各地；甚至連加殊奧及柏拉基亞的平民都不能普及。雖然世界中還有費爾(フィン)、迪斯特(ディスト)和加殊奧等國家，但是卻因柏拉基亞帝國的侵攻而臨滅亡的危機。

FINAL FANTASY III

世界以「地」、「風」、「水」、「火」4顆光之水晶來構成，但相對地亦有以闇之水晶構成的世界，由於兩者是相輔相成，沒有光時就沒有闇。在這個中世西歐式的世界中，不單存有劍、魔法和機械，古代文明遺遺、人工大陸、飛空艇等均存於《III》的世界裡。

FINAL FANTASY IV

舞台為擁有兩個月的地球，其中一個是開始時已存在的月球，另一個是由月之民所乘的衛星，他們本生活於木星和土星之間，除此之外，在地球的地下界有矮人族；在他們之下亦有幻獸居住，而地上界則多是君主制度的國家。

FINAL FANTASY V

同樣以「地」、「風」、「水」、「火」4大水晶為根源的世界為舞台，可是因每顆水晶為分成2，令到世界被分成兩個次元，不過這都是因為以前的人要將邪惡的力封印而做，當8顆水晶被毀，就代表世界合二為一，同時邪惡之力亦會蘇醒。

FINAL FANTASY VI

《VI》的世界觀與前作很不同，沒有「水晶」的存在，並以失去魔法力量後的機械文明為世界舞台，能使用魔法的就只限於特定人物或是利用人工方法來使用。由於仍有王國、騎士團、甚至是幻獸等存在，所以仍保留了一些《FF》味道。

FINAL FANTASY VII

一個近現代的世界，有遊樂場、能到太空的火箭、潛水艇等現代化物件，而整個「神羅」公司更顯得很機械化，不過除了這些景色外，還有一些很重異國風光的村落，就如Yuffie的故鄉等。在那個世界中，魔法是一種不思議力量，一切的根源均從「魔晃」來。還有不少其他種類存在，如RED XIII和CAIT等。

FINAL FANTASY VIII

《VIII》是個近未來的世界，連服飾都有一定的時代感。整個世界共有8個大大小小的國家，其中ESTHAR可謂的科技之國，可是它拒絕與其他國家來往，所以各國的文明度都很不平均，當中還設有三間私立的兵士養成學校Garden，專門訓練一些戰鬥力高的學生，以作供給各國軍事之用。雖然仍有魔法存在，但是卻只有魔女才能使用，一般人必須靠與GF融合，做出疑似魔法的力量。

FINAL FANTASY IX八名主要角色



Zidane Tribal(ジタン・トライバル)

年約16歲有尾的少年，是為盜賊團的一份子，身手非敘敏捷，還擁有很高的判斷力，凡事都隨心所欲，不會考慮所做的事是正確與否，以自己的感覺來行動，在盜賊中有好色之稱的他，並應為應該保護的東西，是必須保護的。

ADELBERT STEINER(アデルバート・スタイナー)



他是ALEXAND(アレクサンド)王國騎士，做事非敘認真，而且絕對相信自己所選的道路；是位頑固的戰士，身為王家騎士的他，不單對王國有強烈的忠誠度，還負起保護公主的責任，擁有很強烈的騎士風範。

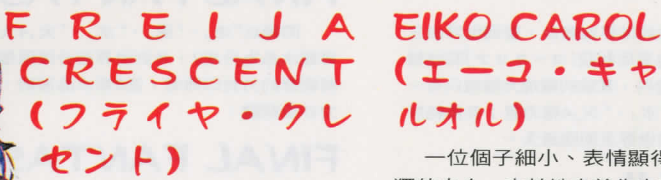
VIVI ORNITIER(ビビ・オルニティア)

年紀小小的黑魔導士，雖然擁有實在的手和腳，但卻對於自己存在產生疑問，並渴望找到自己的存在價值，年僅9歲的他，做任何事都沒有自信，還非敘擔小。但是卻擁有不能自我控制的強大的魔法力量。

GARNET TIL ALEXANDROS 17TH(ガーネット・ティル・アレクサンドロス17世)

她就是遊戲中的女主角，是ALEXAND王國的公主，可是因為她自小就一直在皇宮長大，令她對於與敘人不同的生活而產生了疑問，在這種心情之下踏出了皇宮，展開找尋自我到世界各地旅行。





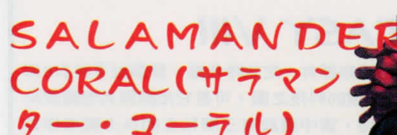
FREIJA CRESCENT（フライヤ・クレセント）

一個充滿很多謎題的女性，並擁有一個無人知曉的過去…雖然她明白到過去的事情已無法拯救，但是亦一邊思念著過去的生活，由於心中存有很大的矛盾，所以時常以目無表情來掩飾一切。

EIKO CAROL（エーコ・キャルオル）



一位個子細小、表情顯得孤獨的少女，由於她亦曾失去所有支持自己的人，再加上每天都受到壓倒性的孤獨感衝擊，使她時常覺得自己非常孤獨，所以她心中一直盼望著一天，能遇上可依靠的人。



SALAMANDER CORAL（サラマンター・コーラル）

對自己的力量很有信心，認為7自己的拳就是一切的武鬥家，為人喜愛自由和孤獨，一直過著流浪的生活，在他的旅程中，遇上與自己一樣擁有同一的心的Zidane時，令他的有所改變，而他的命運亦從此開始…



QUINA QUEN（クィナ・クウエン）

喜歡進食的奇異生物，擁有驚人的食量，由於牠一生都付上進食上，所以進食就是牠的人生。一天、牠對於自己的存在產生了疑問，若自己不愛進食時；究竟牠為了甚麼而生存？所以牠為了取得答案而開始旅程。

過去的《FF》的主角們

FINAL FANTASY



在《FFI》中，四名主角都是寂寂無名，被稱為「光之戰士」的主角們，就如異世界的戰士般，在那個世界裡是沒有任何身份和背景，是拯救世界的傳說戰士。

FINAL FANTASY II



在《II》登場的主角，分別有夫利安魯（フリオニール）、利奧哈特（レオンハルト）、瑪莉亞（マリア）和加爾（ガイ），除了第4名的同伴會時常因劇情變更外（大多是壯烈犧牲…），其他的都是不變，其中最令人深刻的相信是約西夫（ヨーゼフ）之死。

FINAL FANTASY III



主角是4名精神充沛的孤兒，是由胡魯村（ウルの村）的僧人所養育，基本上與《I》沒有分別，他們無名無性；亦沒有任何特別的背景，只是因受到水晶的認同而成為傳說中的光之戰士。

FINAL FNATASY IV



在《V》中共有12位人物登場，當中的主角西斯魯（セシル）最為特別，在遊戲初期時以暗黑騎士的身份登場，而最後亦成為光之騎士，除了西斯魯外，其他同伴均會因劇情而更換，而整個隊伍亦由4人增至5人。

FINAL FANTASY V



與《III》同樣隊伍由4人組合而成，主要角色則有5人，同樣會因應劇情而改變隊伍。主角柏捷（バッツ）為一名流浪者，其中在後期加入的古露露（クルル）會繼承死去的加拉夫（カラフ）之力來繼續遊戲。

FINAL FANTASY VI



同樣以4人組隊，是唯一沒有固定主角的一集，數共有14位不同身份的角色，是整系列中人數最多，他們分別擁有自己的故事，亦分別擔任了主角一職，而到了遊戲的後半還會分散於世界各地。

FINAL FANTASY VII



因機能所限隊伍由4人減至3人，遊戲以主角CLOUD為中心，主要角色有9名（不計奸角），其中有2名角色是可有可無的角色，而最令人深刻的，相信是CLOUD的複雜身份，曾因一次衝擊令他不能戰鬥一段時間。

FINAL FANTASY VIII



《VIII》的角色是擁有很強烈的現代感，主角SQUALL為一名傭兵學校中的SeeD後補生，他們的學校生活是最令人擁有親切感覺。連同其他主要角色共11人，其中Laguna、Ward及Kiros為SQUALL夢中的人。

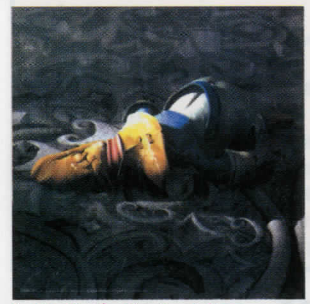
STORY FOR FINAL FANTASY IX



到現時為止，廠商仍沒有公開過有關《IX》的故事，唯一可以知道的就是主角們會在ALEXANDRIA之街上偶上其他同伴，故事亦會環繞著劇場艇、召喚獸、ALEXANDRIA王國以及「水晶」而成，不過當中最重要的，相信會是黑魔導士VIVI，他所隱藏的強大魔法力；以及擁有黑色翼的謎之人物，將會是遊戲的「核心」所在。



謎一般的CG圖片



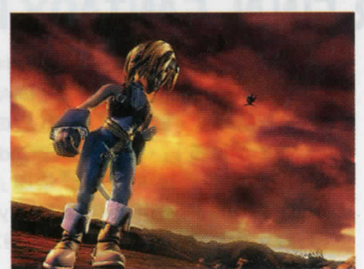
到現時為止，廠商公開了大量的CG片段，其中有3張完全不能理解到當中的內容，不過從表面上看來，似乎是一些絕望的情詳來，就如雨中倒地的VIVI和Zidane，以及在荒野低頭的Zidane，看來故事將會有一段劇情令他們感到很大的失落。

VIVI在街上倒下…





Zidane的絕望…



在荒野的Zidane…

Active Time Event



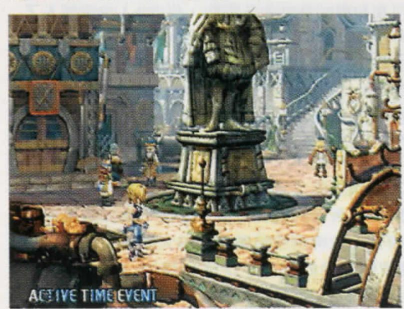
Active Time Event（以下簡稱ATE）是今集新增的SYSTEM，雖然與遊戲的主要故事沒有很大的影響，但是卻會影響到玩家能否取得ITEM或是進行一些SUB EVENT。簡單來說ATE即是觀看同伴行動（編按：用「偷看」會較適合…）的系統；玩者可透過這個系統來觀看其他同伴的所做一切，不過就只限於己方角色，這樣玩者就可以知道別人的私生活了…（編按：就如偷窺狂一樣…）

在遊戲進行時，當畫面的左下方顯示出「Active Time Event」的字樣，就代表可以實行這系統，這時己方的角色就會分散於各地，做自己所做的事，玩者只要選擇觀看的對象，便可以看到刻角色所做的一切，從而取得一些有用的情報，就如隱藏ITEM的位置、未知的地方；甚至是對戰鬥方法。

當然玩者亦都可以選擇不看，但是這樣的話就很容易MISS一些SUB EVENT和一些有用情報，就算玩者知道隱藏ITEM位置所在，由於遊戲內的角色（即玩家所控制的角色）並沒有取得有關情報，所以同樣是找不到隱藏ITEM，因此這一個SYSTEM非常重要。

不過若在實行ATE時，出現兩位同伴選項的話，就要看那一項劇情的先後來選擇，若果A同伴的事件是B同伴之後，而玩者先選擇觀看A同伴的事件時，那麼B同伴的事件就會永遠消失，這樣會MISS很多東西的。

EXAMPLE



一、主角Zidane等人來到町裡，並在町上分開行動，這時在畫面的左下方出現了「Active Time Event」，這代表可以實行觀看同伴的行動。



二、當按下SELECT掣後，畫面中央便會出現一個指令攔，在這個指令攔裡會有「XXX（同伴名）的XXX（行動）」選項，只要選擇這個選項就能觀看刻名同伴的行動。



三、在觀看同伴行動的期間，會有EVENT自動進行的時候；亦會有需要玩者操控角色的時候，總之在可以操控角色的期間，盡量與各式各樣的人交談，爭取更多情報。

召喚士



◆看來故事與召喚獸有很大的關連

召喚獸的存在大家都知，但是到現時為止，要如何召喚牠們呢？這仍是個謎。不過從圖片中得到一個小提示，就是在MOG所說話中：「在500年前的召喚士一族…」這有可能與如何召喚出召喚獸的一個關鍵。在過去多集中，都不是所有角色能進行召喚，相信今集的故事與召喚士有些關連。

過去的《FF》STORY

FINAL FANTASY

故事是由一宗綁架事件開始，傾慕的哥尼利亞公主的騎士加拉特(ガーランド)綁架了公主，四名主角把公主救回後從國王上取得「光之戰士」的稱號，並受委託令失去光輝的四顆水晶回復光輝，四名主角從而展開了旅程，在旅程中受到魔女、海賊、妖精和亞人族的幫助，再加上12賢者和古化文明後裔之力，成功將四名令水晶失去光輝的元兇打倒，可是邪惡的氣仍然存在，這時從12賢者中得知真正惡魔是2000年前的加拉特，於是四名光之戰士回到過去與加奧斯作最後一戰。

FINAL FANTASY II

柏拉基亞帝國(パラメキア帝國)召喚出魔物向世界各地侵攻，令到各國陷於滅亡的危機。主角夫利安魯所居住的村落同樣被帝國所滅，並連同年幼玩伴利奧哈特、瑪莉亞和加爾一起逃生，幸得到魔法國家美絲迪亞(ミシディア)的白魔導師所救而能保住性命，可是利奧哈特卻失去蹤影，從此3人決定加入了革命軍，在尋找利奧哈特的同時一邊與帝國戰鬥。由於帝國的皇帝和其心腹黑騎士所指揮的軍隊非常強大，在眾多同伴的犧牲和協力下終於將皇帝打倒，怎料到黑騎士就是失蹤的利奧哈特，雖然主角成功說服了他不接任成新皇帝，但是舊皇帝竟復活過來，於是連同利奧哈特一起與皇帝作最後之戰。

FINAL FANTASY III

在胡魯村生活的四名少年，因得到風之水晶的職業力量而肩負起封印侵蝕世界的「黑暗」之使命，他們將世界各地的魔神打倒，之後不單知道真正的敵人是誰，還知道世界本來的模樣，取得飛空艇離開浮游大陸的主角們，在水之女巫的犧牲下於地上世界冒險。他們平息了沙洛利亞(サロリア)的內亂，並遇上兩名偉大的魔導士，就在2人和水晶的引導下，將惡之根源魔王扎迪(ザンデ)擊倒，可是由扎迪引起的「黑暗」力量仍未平息，於是4人走進闇之世界進行最後一戰。

FINAL FANTASY IV

主角西斯魯為巴倫(バロン)王國的飛空艇團「赤之翼」隊長，本身是暗黑騎士的他因對王國的侵攻行動產生了疑問，於是被王國革去隊長一職，就在他接下來的任務中受到王國派來的暗殺者襲擊，從此令他正式與巴倫王國訣別，並為保護世界及水晶而戰，雖然西斯魯成功離棄自己的過去成為光之戰士，但在巴倫王國的司令官哥比沙(ゴルベーザ)之力以及好友加爾(カイン)的兩次背叛下，屢次戰敗。及後西斯魯從旅程中逐漸知道自己的身世，和哥比沙就是親父一事，最後在月之地下溪谷裡與真正敵人謝姆斯(ゼムス)作最後一戰。

FINAL FANTASY V

達古王(タイクーン王)感到世界突然失去水晶力量，於是便前往風之神殿查看，與此同時在旅途中的主角柏捷遇上加拉夫、莉娜(レナ)和法莉絲(ファリス)，並一同前往風之神殿，當眾人到達時水晶已經粉碎，就這樣他們為了保護其他水晶而進行旅程。在旅程的途中他們知道死亡十字(エクスデス)的存在，其餘的水晶難逃被毀的厄運，世界二合為一後柏捷將12件傳說的武器封印解除，並到次元的狹間與死亡十字決戰。

FINAL FANTASY VI

以失去的魔法力量和機械來支配世界的加斯多拉(ガストラ)帝國，被主角洛古(ロック)救走天娜(ティナ)後，分別與法加洛(フィガロ)帝國的艾杜加(エドガー)及馬殊(マッシュ)等人成為同伴，為保護帝國想奪得的幻獸而戰，可是天娜卻因幻獸之呼喚而離去，洛古等人乘著飛空艇找回她，從而得知她是人類與幻獸的混血兒，此時帝國觸怒幻獸，不單使帝國首都完全壞滅，還令魔力之源的三鬥神力量暴走，使世界走向滅亡，在世界崩壞後洛古等人分散於各地，並再次集合同伴；以借助幻獸之力進行最後一戰。

FINAL FANTASY VII

擁有支配世界力量的巨大企業「神羅公司」，以「魔晃」為能量，令科學技術突飛猛進。由於「魔晃」是星球生命，一班反「神羅」的組織「阿柏蘭」，要請元戰士CLOUD協助將「魔晃爐」毀掉，在途中CLOUD與古代種Aerith接觸，並引起「神羅」的不滿，更將「阿柏蘭」的基地毀去，離開了「神羅」的CLOUD，遇上自己尊重的Sephiroth，可是他卻為了引發

FINAL FANTASY VIII

世界大國之一Garbadia突然侵占鄰國Dollet的電波塔，用以向世界宣戰的工具，主辦者不單是Garbadia的總統，還有魔女Edea。在宣戰前主角Squall成功在傭兵學校裡通過考試，並成為SeeD部隊之一，就在擔任暗殺魔女的任務中，從中認識到Riona，並知道她的身份。可惜任務失敗，眾人成為Garbadia的重犯，及後知道了Garden與魔女之關係，在一連串逃過魔女的追殺中，才知道整件事情的真相以及未來的魔女存在，於是Squall等人在Ellione的協助下與未來魔女進行最後一戰。

BATTLE SYSTEM FOR FINAL FANTASY IX

Ability



Ability可謂遊戲中絕不可缺少的東西，由於是戰鬥時必要的東西，所以極為重要，可是如何學得這些Ability？其實角色們不用刻意去做一些事情來學習，因為這些Ability是能夠從角色所裝備的武器和防具中學會，不過由於每件武器及防具都能引發角色領會不同的Ability，所以亦不容易。

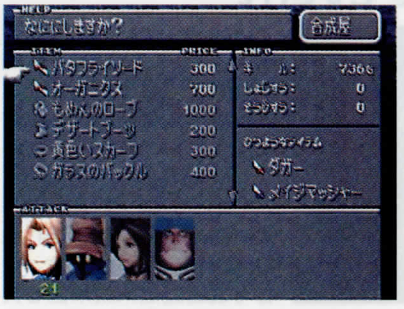




不過不要以為角色裝備了武器或防具後，就會立即學懂當中的Ability，因為這些Ability亦設有熟練度，若不能將Ability的熟練度儲至最高點，當角色棄置刻武器和防具時就會失去那Ability，至於Ability的熟練度是可以從戰鬥中取得，至於詳情就不得而知。

雖然每件武器及防具都擁有不同Ability，但並不代表所有Ability都適合每一個角色，譬如說「皮服(皮の服)」擁有的Ability是「保護女性(女の子をかばう)」，這項防具讓Zidane穿上時，的確是可以引發出這項Ability，若是讓VIVI穿上「皮服」的話，這項Ability就不能引發出來，因為VIVI並不適用於這項Ability，所以在決定穿上甚麼防具(或武器)時，也要考慮到角色是否適用於該Ability，免得浪費戰鬥中取回來的熟練度。

武器合成



武器除了可以在武器屋買到；和在戰鬥中取回來之外，更可以在町內的合成屋中鑄造，玩者只要將兩件武器和鑄造費用的金錢交給合成屋的負責人，便可以為你鑄造一把新的武器出來，相信會有不少強勁的武器是從這兒鑄造出來，當然其中也不要忘記武器有Ability的存在，看來玩者要花一些時間在合成武器上。

召喚獸





在《FF》系列中召喚獸已有一定的存在價值，其中最為受到肴目的，除了一直被稱為龍王的巴哈姆(バハード)以及擁有即死攻擊的奧汀(オーディン)，牠們在《IX》同樣會以召喚獸的身份出現，除此之外，連在《V》中出現過的ATOMOS(アトモス)亦成為今集的召喚獸之一，究竟牠們是敵？還是友？到現在仍是不清楚，但是有一點是可以肯定的，就是牠們與故事有重大的關連。



◆奧汀



◆巴哈姆

◆GARNET感到這石像存有召喚獸的魔力？



◆新的召喚獸ATOMOS

FINAL FANTASY SERIES 發售年表

年份	遊戲	機種	容量
1987年12月18日	FINAL FANTASY	FAMICOM	1M
1988年12月17日	FINAL FANTASY II	FAMICOM	2M
1990年4月27日	FINAL FANTASY III	FAMICOM	4M
1991年7月19日	FINAL FANTASY IV	SUPER FAMICOM	8M
1991年10月29日	FINAL FANTASY IV EASY TYPE	SUPER FAMICOM	8M
1992年12月6日	FINAL FANTASY V	SUPER FAMICOM	16M
1994年4月2日	FINAL FANTASY VI	SUPER FAMICOM	24M
1997年1月31日	FINAL FANTASY VII	PLAYSTATION	CD-ROM×3
1997年3月21日	FINAL FANTASY IV	PLAYSTATION	CD-ROM×1
1998年3月19日	FINAL FANTASY V	PLAYSTATION	CD-ROM×1
1999年2月11日	FINAL FANTASY VIII	PLAYSTATION	CD-ROM×4
1999年3月11日	FINAL FANTASY VI	PLAYSTATION	CD-ROM×1
1999年3月11日	FINAL FANTASY COLLECTION	PLAYSTATION	CD-ROM×3
2000年7月7日	FINAL FANTASY IX	PLAYSTATION	CD-ROM×4

資料來源

FINAL FANTASY大全集(上、下)／V JUMP緊急增刊FINAL FANTASY I~VI／V JUMP緊急增刊FINAL FANTASY VII／V JUMP緊急增刊FINAL FANTASY VIII／週刊FAMI通增刊FINAL FANTASY VIII／FINAL FANTASY VII 解體真書／FINAL FANTASY VIII ULTMANIA／FINAL FANTASY全系列遊戲

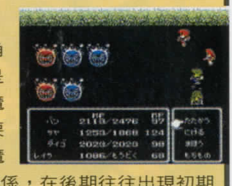
過去的《FF》SYSTEM

FINAL FANTASY



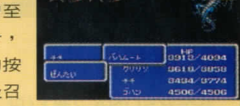
玩者必須先為四名主角決定職業，當時的職業種類只有6種，大部份都是主流職業來。當故事到達後半主角們會因轉職而改變樣貌，當然能力也會相對地提高。於魔法方面並不以MP制式進行，它分了8個LEVEL制式，各LEVEL魔法各自有限制能使用的次數，最多9次，所以ITEM亦成為最重要的一項，不過ITEM的所持種類數目就很有限。

FINAL FANTASY II



廢除了用經驗值來成長的系統，電腦會根據角色的行動模式來決定提升能力(可說是《ROMANCING SAGA》的前身)，至於在武器及魔法方面，均設有熟練度，與角色的能力一樣，只要使用次數越多能力就能提升得越高。另外、使用魔法的制度改為MP制式，不過由於設有熟練度的關係，在後期往往出現初期魔法比剛得到的強力魔法強。

FINAL FANTASY III



遊戲的系統以《FF I》為基礎，玩者可為角色選擇職業，除了保留了《I》的職業種類，數目亦增至22種之多，在戰鬥時不同的職業會有不同的指令，使戰鬥更多樣化。而在魔法方面，則用回《I》的按LEVEL決定使用次數，並將魔法分為黑、白以及召喚三類，並將《I》不足的地方加以修改。

FINAL FANTASY IV

《V》的最大改變是棄除過去的按順序進攻的戰鬥方式，而是配合時間的流動，以敵我方的速度來決定進攻次序，這便是ATB(ACTIVE TIME BATTLE)系統。而角色方面均擁有自己固定職業，在故事劇情中充份表現到角色的特性，但是卻令戰鬥有所限制，而魔法方面亦用回MP制度。

FINAL FANTASY V

《V》的系統是以《III》為基礎，用回職業制，不過卻能將已學得的職業能力帶到使用的職業上，由於戰鬥仍是以ATB系統，所以令戰鬥變得多樣化。而在魔法方面同樣以MP制式，並將魔法分了黑、白、召喚、時空和青魔法五大類。

FINAL FANTASY VI

在這集裡角色不單有固定職業，魔法再不是因職業或角色LV而來，而是靠裝備「魔石」，從戰鬥儲蓄經驗來學會，由於每顆「魔石」均有所屬的召喚獸，從而可以作出召喚，因此沒有黑、白、召喚之分。最大的特色就是戰鬥時能出現夾攻或被夾攻的情況；以及角色們的一些特殊攻擊指令。

FINAL FANTASY VII



唯隻3D化的《FF》，不過因機能的關係，只能以3人出戰，除了繼續以ATB系統外，還加入了LIMIT技(相等於必殺技)，威力非常強大。並將魔法及能力統一起來，以MATERIA來表示，只要將它裝上武器上，並從戰鬥中儲夠特定經驗便能發動。

FINAL FANTASY VIII



同樣沒有職業系統，雖有LEVEL的制度，但用處不大，主要利用G.F和魔法來與角色進行JUNCTION，從而提升能力，魔法除了可從MONSTER身上抽出之外，更可在世界各的DRAW POINT抽出，亦因此會時敘出現為抽取魔法而「拉長」戰鬥的現象。而每位角色均擁有自己專用的武器，只需利用雜誌、特定的道具及金錢來改造便可提升武器的威力，而整個遊戲是沒有任何防具。

TEXT BY：JOKER of SAKURA KI

PS
製造商：ATLUS
發售日：6月29日
容量：CD-ROM　價格：6800日圓
RPG/MEM

ペルソナ2 罰 ETERNAL PUNISHMENT.

PERSONA 2罰 發售前的大特集

被稱爲《女神轉生》系列的最新作《PERSONA 2罰》，已經進入了發售前的倒數階段。今期將會刊登大特集，介紹遊戲中的主要人物和初期PERSONA，舞台和商店，主要的系統和戰鬥，還有PERSONA 2罰的序章故事。玩過前作罪或首次接觸的讀者，都不要錯過。

芹澤麗(芹沢うらら)——高中時候已經認識舞耶，現在是她的同居好友。擅長占卜的美女，擁有一雙靈巧的手，化妝和家務等是她的專長。可是由於性情偏激，因此沒有甚麼男人緣。最初可以使用的PERSONA名叫卡利斯度(咔嚒喻望)，是ARCADIA族的祖先利卡安的女兒，也是月之女神亞狄美斯的僕人。屬性是「地」，擅長地變系的魔法。

罪與罰



《PERSONA 2罪》(以下簡稱罪)是以青少年的角度去描寫，故事圍繞著主角周防達哉和他的朋友，以流言變成事實的「珠留閒市」為舞台，利用召喚PERSONA的能力與傳聞中的JOKER週旋，最後以天野舞耶的死作為完結。《PERSONA 2罰》(以下簡稱罰)是以成年人的角度去描寫，前作的天野舞耶是今集的主角。舞台同樣是珠留閒市，但並不是從上集的結尾開始，兩集基本是兩個平衡相對的空間，在罪的完結之後，罰便從另一個空間開始。因此兩集的故事和人物有很多地方會重疊，兩集合起來便成為PERSONA 2的整套作品。雖然罪和罰有很多地方重疊，可是製作時絕不是搬字過紙。因為兩集描寫的觀點和角度不同，所以除了重新製作過遊戲畫面之外，還重新設計過惡魔的造型，更把和惡魔對話的內容重新製作，音樂方面也是配合成人的風格而創作。

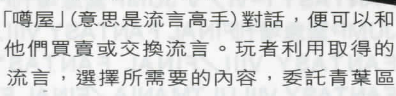
天野舞耶

天野 舞耶——今集的主角，前作是達哉的同伴。在一間以青少年為對象的雜誌社工作的她，是個美女記者。心思非常精密，喜歡留意身邊四周的事物，性格開朗，經常關心和體諒別人，是很受歡迎的類型。最初使用的PERSONA名叫瑪以雅(廸嘅偏)，是希臘神話中巨人亞度拉斯七個女兒中的長女，屬性是「無」，擅長回復系的魔法。

人物的關係圖

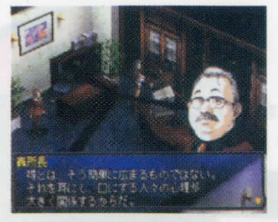


「噂」系統

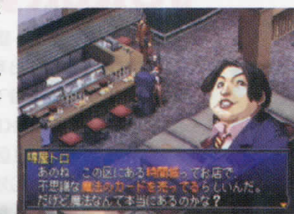


遊戲的舞台珠閒留市，出現了一種奇怪的現象，可以把「噂」(意思是流言)變為事實，這便是遊戲獨特的「噂」系統。主角等人只要和「噂屋」(意思是流言高手)對話，便可以和他們買賣或交換流言。玩者利用取得的流言，選擇所需要的內容，委託青葉區

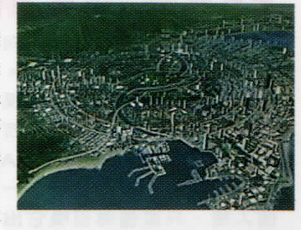




的「葛葉偵探事務所」把流言散播開去，這樣現實便會變成流言的內容一樣。這個系統的好處，可讓玩者因應不同的情況而把現實改變，因此要好好收集有用的流言。



罰的「珠閒留市」



罰的冒險舞台仍是珠閒留市，但並不是完全一樣。有些地方是上集去不到的，也有些地方今集去不到。遊戲會把珠閒留市分為幾部份，例如蓮華台、青葉區和蝸牛山等。選擇了要去的地區後，再進入不同的建築物之內。另外，除了有些建築物的內部景物改變了外，有些商店的也被改變，還有一些在罪沒有出現過的商店。例如PAOFU經常會出沒的PARABELLUM，在罪中便是沒有出現過的商店。





周防 克哉——達哉的兄長，是港南署刑事一課的巡查部長。頭腦精明行動快速，有比常人高一倍的正義感。高身材，架著一副印有設計師商標的眼鏡。他的辦案能力在縣警本部是屬於TOP CLASS份子。最初使用的PERSONA名叫希利安斯(ヘリオス)，是希臘神話中太陽之車的駕駛者，也是殺了兄弟的死神。屬性是「火」，擅長火炎系的魔法。



PAOFU(パオフゥ)——被稱為「盜聽獵人」的神秘人物，把收集得來的流言放在自己經營的網頁之上。在罪的時候已經出場，今集會以同伴的身份和舞耶她們一起戰鬥。最初可以使用的PERSONA名叫奧狄西斯(オデュッセウス)，是古代希臘的詩人，也是「英雄敘事詩」其中的一位主角，在度羅爾亞戰爭中使用木馬之計而獲得勝利的英雄。屬性是「風」，擅長疾風系的魔法。

有關「噂」的人



登呂(トロ)——因為經營情報買賣的生意，所以要經常在珠閒留市四周出現，據説他擁有的情報網很大，是個經驗豐富的「噂屋」。

千加鈴(チカリン)——女子高生的「噂屋」，是七姊妹學園新聞部的成員，興趣是收集情報，特技是高速講話，是位嘈吵的少女。



德先生(トクさん)——他是一位路宿街頭的「噂屋」，由於他經常也會偷聽人們對話的關係，因此他的流言的內容份外詳細。

轟所長——他在青葉區開設「葛葉偵探事務所」，玩者可以拜託他把流言散播開去，令到流言的內容變為事實。

小環(たまきちゃん)——她在女神異聞錄中已經開始登場，當時是聖艾露美的學生。現在是偵探社的偶像，亦是某大藥商太子的戀人。

有改動的商店

商店	簡介
合點壽司(がってん壽司)	前作是三樂父親經營的壽司店，今集可以在這裡和「噂屋」登呂交換流言。
時間城	在沒有被流言改變下，沒有特別的功能。
KAORI	可以在此治療戰鬥後疲累的身軀。
W.SLASH	PAOFU經營的NET CAFE，在這裡可以上他的網頁搜集流言，這裡會有幫人占卜的女子。
SATOMI TADASHI	大葯廠商的連鎖商店，前作社長的兒子會在這裡出現，不知今集如何？
ETHERIA	在這裡可以回復被流言改變了事實，是一間美容院。
ROSA CANDIDA	有位美女售貨員接待的高級BOUTIQUE，是變相的防具屋。
PARALLUM	PAOFU經常流連的酒吧，未知會有什麼功能。

PERSONA系統

《女神》系列的作品，一向也可以召喚仲魔共同作戰。直到了《女神異聞錄》，出現了取代仲魔的東西「PERSONA」。PERSONA是每個人潛藏在內心的另一個人格，只要懂得召喚它出來，便會擁有如鬼神的力量。要召喚PERSONA，首先要成功和惡魔對話，除了取得不同的塔羅牌外，還要和惡魔達成契約，然後去到商店街的VELVET ROOM，把塔羅牌和惡魔合體變成PERSONA CARD。只要裝備PERSONA CARD，角色便擁有特殊的力量。今集新增了一項，只要使用流言，就可以在某些地方購買特殊CARD，把PERSONA的能力增強。





戰鬥和對話系統

當主角遇上惡魔的時候，便會進入一個特別的畫面，可以和惡魔戰鬥或對話。如果選擇「戰鬥開始」，戰鬥便會自動實行，直到其中一方全滅為止。玩者只要按掣便可以暫停戰鬥，玩者可以再編成戰鬥策略或對話。戰鬥時只要排出特定的魔法次序，更可以發動威力強大的合體魔法。如果玩者選擇對話，便要選出進行交涉的人，玩者可以排出多過一個人的交涉組合。要留意在罰的系統中，交涉的先後次序會影響對話的結果。另外惡魔的影會反映出對話的效果，綠色表示喜樂，紅色表示憤怒，紫色表示恐懼，黃色表示興奮。要根據不同的反應而作出不同的對話內容。如果對話成功，玩者可以得到不同的CARD或與惡魔達成契約，之後便可製造不同的PERSONA。



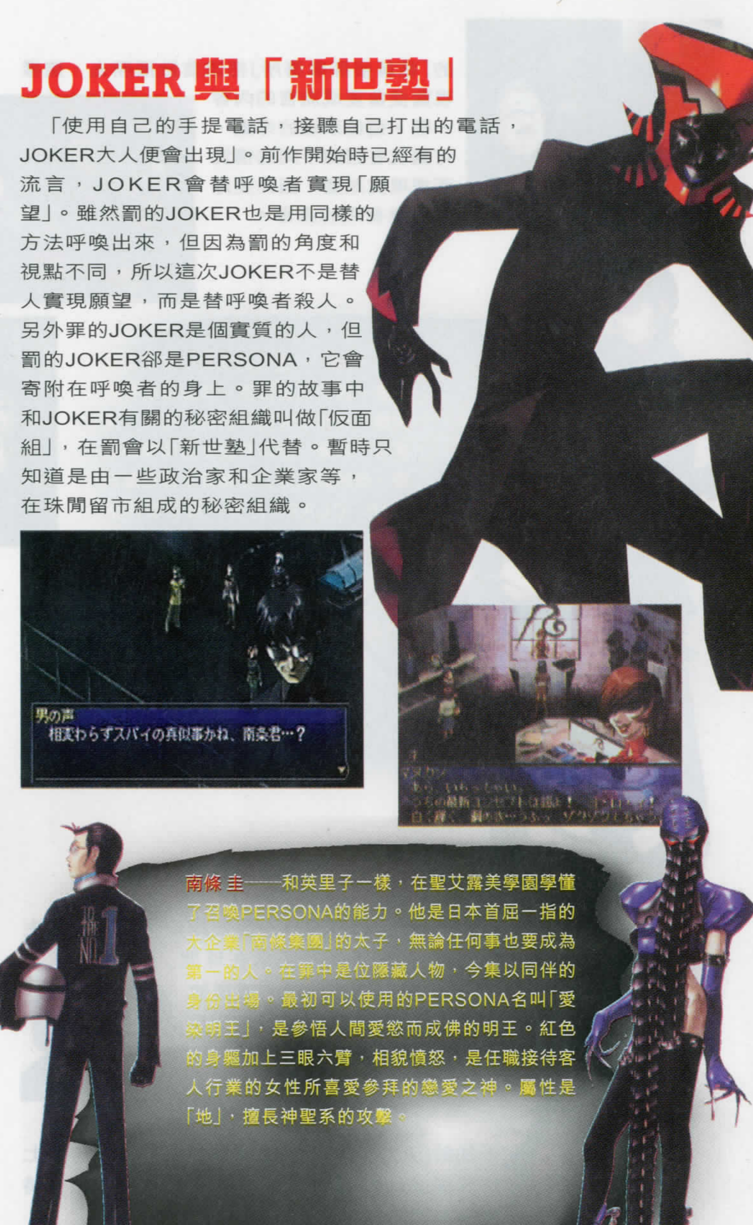




桐島 英里子——《女神異聞錄》已經出場的女角，在聖艾露美學園學懂了召喚PERSONA的能力。現在活躍於模特兒界，是位現役女大學生。在罪的時候利用不可思議的知識幫助達哉他們，在罰會以同伴的身份登場。最初可以使用的PERSONA，是希臘神話中的勝利女神妮姬（塲嘞　），是位身材完美的女神。擁有雪白雙翼和搖曳火炎般的金髮。屬性是「風」，擅長使用疾風系攻擊和補助魔法。

JOKER與「新世塾」

「使用自己的手提電話，接聽自己打出的電話，JOKER大人便會出現」。前作開始時已經有的流言，JOKER會替呼喚者實現「願望」。雖然罰的JOKER也是用同樣的方法呼喚出來，但因為罰的角度和視點不同，所以這次JOKER不是替人實現願望，而是替呼喚者殺人。另外罪的JOKER是個實質的人，但罰的JOKER卻是PERSONA，它會寄附在呼喚者的身上。罪的故事中和JOKER有關的秘密組織叫做「仮面組」，在罰會以「新世塾」代替。暫時只知道是由一些政治家和企業家等，在珠閒留市組成的秘密組織。

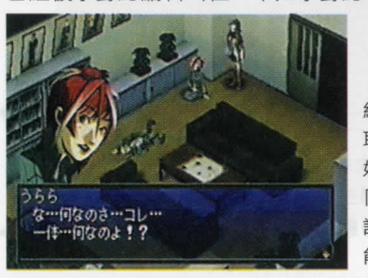


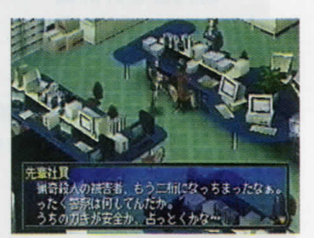
南條 圭——和英里子一樣，在聖艾露美學園學懂了召喚PERSONA的能力。他是日本首屈一指的大企業「南條集團」的太子，無論任何事也要成為第一的人。在罪中是位隱藏人物，今集以同伴的身份出場。最初可以使用的PERSONA名叫「愛染明王」，是參悟人間愛慾而成佛的明王。紅色的身軀加上三眼六臂，相貌憤怒，是任職接待客人行業的女性所喜愛參拜的戀愛之神。屬性是「地」，擅長神聖系的攻擊。

序幕故事

SCENE 1～七姊妹學園～

在Crystal雜誌社工作的美女記者「天野舞耶」，她採訪之後回到辦公室時，發現一張給她的字條，上面寫著「下次便是妳，JOKER」的奇怪説話。她還未有時間細想字條的事情，已經被水野總編輯叫住。不知水野總編輯為什麼針對著舞耶，除了取消她的休假申請之外，還叫她單獨負責跟血腥有關的「JOKER獵奇殺人事件」進行採訪。被迫取消休假的舞耶，不能和好友麗去遊玩，她只想盡





快完成工作。麗便陪同舞耶一起到七姊妹學園採訪，遇上正在調查的警察，得知到好像有一位學生和JOKER殺人事件有關，莫非這裡也出現了JOKER的影子……。



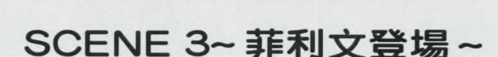


SCENE 2~反谷校長被殺害~

在冴子老師要求「不能刺激學生」的大前題下，舞耶二人開始作採訪工作。在中庭看到反谷校長正在欺負一位叫「吉榮杏奈」的學生，她便是警察要調查的目標。她留下一句「殺了他」這不祥的說話後離開。當舞耶二人進入校長室之際，發現慘死的反谷校長。克哉到達現場時，便斷定是JOKER的所為，這時出現了杏奈的身影。因為看到杏奈動搖的樣子，所以克哉便懷疑和她有關，於是便出去追她，舞耶二人也追去。三人走到走廊時，遇上謎之怪物的阻擋，克哉便以「廣域強行犯501號」的罪名，拘捕這流言中的JOKER。就在此時舞耶等人內心的PERSONA，用她們不明白的對話互相挑釁後，舞耶三人自動發出PERSONA攻擊，可是卻被JOKER擊暈了三人。





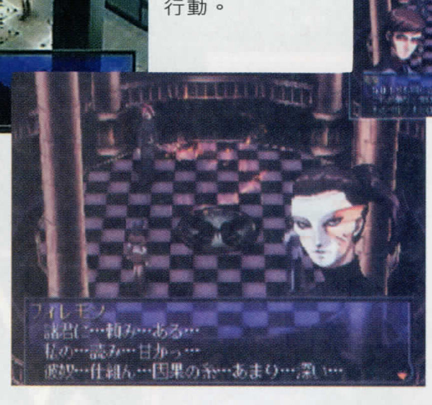


神取 鷹久——《女神異聞錄》登場的奸角，隨著他的「神取計劃」失敗後一直消聲匿跡。三年後卻在珠閒留市出現，並且阻擋舞耶等人的行動，他會否和JOKER的「新世塾」組織有關，是個謎之角色。

SCENE 3~菲利文登場~

暈倒了的三人，在謎之人物菲利文（フィレモン）的引導下，來了一處意識和無意識之間的地方。當三人醒來後，菲利文為大家解釋有關PERSONA的事情，但這時的菲利文顯得相當虛弱，說起話來時斷斷續續。他很像有一些事要拜託舞耶三人，可是未能交代清楚之前已經消失了。三人在學園的走廊回復意識後，便不見了JOKER的蹤影，為了怕舞耶會再被襲擊，克哉便決定和她們一起行動。







周防 達哉——是前作的主角，就讀七姊妹學園的學生，是周防克哉的親弟。舞耶對他有著一股強烈相識的感覺，還稱呼他為「de'ja' vu」（法文，意思是既視感）之少年，沉默和帶一點冷傲，懂得召喚PERSONA。

SCENE 4~展開了與JOKER之戰~

不知道殺人鬼會隱藏在學園的何處，舞耶等人來到教員室。這時壞了的鐘樓再次轉動，有流言說如果這鐘再次轉動的話，必定會有很多惡魔出現。舞耶三人借助PERSONA的力量，繼續在充滿惡魔的學園內搜索。舞耶她們感覺到天台之上有異狀，於是趕往天台調查。到達了天台後看到被JOKER追迫的杏奈，舞耶她們為了救杏奈，便向JOKER作出挑戰。

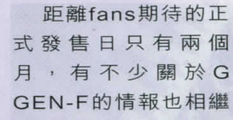




TEXT：小悠



恐怖！機動木偶系統（MODEL DOLL System）



PS	製造商：BANDAI 發售日：8月上旬
	容量：CD-COM 記憶：2BLOCK
	價格：7800日圓（限定版9980日圓）
	SLG/MEM/對應DUAL SHOCK、多人遊戲專用插座

距離fans期待的正式發售日只有兩個月，有不少關於G GEN-F的情報也相繼公開發表了，例如承繼上一集的記錄、能夠使用上集擁有的機體、任意選擇版面進行遊戲和使用上集的原創角色等等。今次不如介紹一下G GEN-F的新系統，機動木偶系統（MODEL DOLL System）吧！MODEL DOLL System（以下簡稱為MD）基本上是一個無人駕駛戰鬥系統，有看過《新機動戰記GUNDAM WING》的朋友便會知道這是一個在劇中由OZ組織所開發的戰鬥系統，以AI作為MS的操作，配合隊長機進行戰鬥。



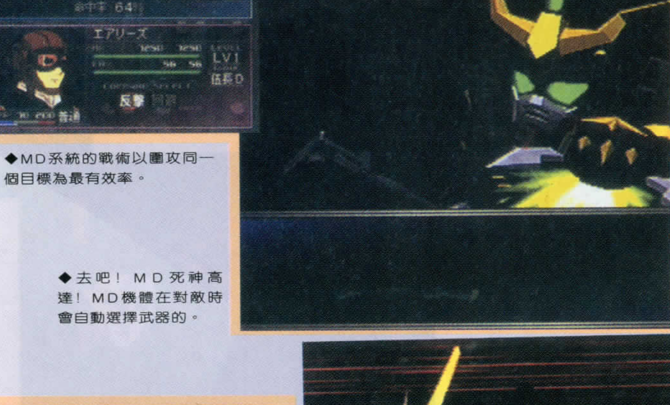
◆使用MD System組織最強的戰鬥隊伍。

◆指揮MD機體出擊，有點像《機動新世紀GUNDAM X》的閃影系統。

而在G GEN-F中的操作也差不多，只要隊長機發出指令，他旗下的MD機體便會自動向目標攻擊，若成功將對手擊破的話，經驗值便會歸隊長機所有！還有任何機體只要在OPTION PART中裝備了MD System也能發揮以上效果呢！裝備了MD System的機體會用「命令」這個指令取締原有駕駛員的一切指令，而它們的操作level（例如命中率和迴避值）是按隊長機駕駛員的level而定。

裝備了MD System的機體在地圖的畫面上，左上角會呈現綠色。MD System的好處是能夠充分運用其他空置的機體，彌補高level駕駛員不足的現象。此外指揮MD的駕駛員會因為MD機體自動向目標攻擊而更快提升level，這麼不論對新生駕駛員的培訓，還是目標提升主力駕駛員也有很大作用。





◆MD系統的戰術以圍攻同一個目標為最有效率。

◆去吧！MD死神高達！MD機體在對敵時會自動選擇武器的。

◆MD機體即使離開指揮範圍也沒有任何影響的。



◆出擊吧！神龍高達！在使用必殺技時沒有駕駛員對白是MD機體的特徵。

◆CRITICAL HIT！敵人被擊破了，經驗值便會歸隊長機所有。



◆能自由地蹂躪對手了……



◆今次原創的機體，Phototype卡碧尼。它的能力和武裝也跟卡碧尼一樣。



星神~沈寂的蒼之大地~

有趣的戰鬥系統



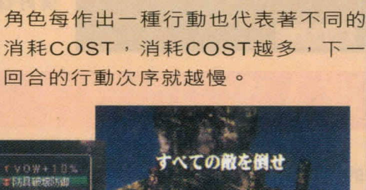
製造商：Maxfive　售價：4800日圓
發售日：預定秋季發售
容量：CD-ROM　記憶：未定
SRPG／MEM／1人

形式多多的戰鬥

決定行動的Cost

本作是以主角與同伴們到世界各處地方與敵人戰鬥的遊戲，在遊戲途中會遇到一些特別事情，並從中得知某處發生事件，而主角就到事件發生的地點展開戰鬥。戰鬥會以回合制進行，每位角色是也是順序作出行動；不過雖說是順序行動，但當中也會參照角色的「消耗COST」來決定其行動之先後次序。每位角色也擁有消耗COST，角色每作出一種行動也代表著不同的消耗COST，消耗COST越多，下一回合的行動次序就越慢。







提高攻擊力的Section

在戰鬥中除了有一般RPG遊戲中的物理和魔法行動外，在本作中最特別的，可以說是當中設有「Section（セッション）」的指令，這是在本作中新設的一個指令。這個指令最少要2位角色才能生效，而最多則可使出6次Section，亦即是要6位角色使用Section；這是角色需要配合自己和敵人之位置，例如兩位角色要分別站於敵人的左右或前後方，首先，其中一方的角色要使用Section指令，而另一方的角色則要在向敵人作出攻擊的同時按下△掣，只要於合適時間按到△掣，敵人便能彈到使用了Section指令的同伴處，因而令攻擊力大增，提高敵人的受傷率。





故事內容

本作是發生在一個擁有魔法的世界內，在這世界的很久很久以前，曾經有一個名為伊古斯亞（イクシア）的國家被一位邪惡的魔王韋拉（ヴィラ）王所消滅。幸而伊古斯亞國家還剩餘一位末裔——沙拿斯（サーナス），他為了要重建國家，便有與擁有精靈能力的星神，合力將韋拉王打倒。成功奪回伊古斯亞國家後，精靈之首艾路威那（エルヴィラ）便利用其力量將邪惡封印住。不過和平的生活經過了一段很長的時間後，困擾著人民的邪惡力量又再次甦醒，世界又變得黑暗，而為了不要使世界被邪惡所支配住，主角華祖（ファズ）就展開其冒險旅程。







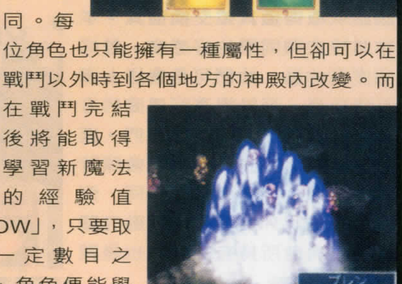
星神的魔法

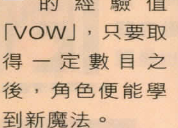
每位角色的魔法和武器也會受屬性所影響，屬性亦是星神擁有的精靈，它將分為6種，它們分別為雷、炎、冰、風、爆發和地；每種屬性將會互相相剋的關係，但亦會有相配，向擁有不同屬性的角色色作出攻擊，會對敵人的傷害程度各有不同。每位角色也只能擁有一種屬性，但卻可以在戰鬥以外時到各個地方的神殿內改變。而在戰鬥完結後將能取得學習新魔法的經驗值「VOW」，只要取得一定數目之後，角色便能學到新魔法。

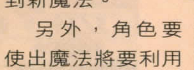
另外，角色要使出魔法將要利用把精靈的力量封印住的金幣，每一枚金幣也會有一定的數值，每次使出魔法時也會減少金幣的數值；金幣的數量和種類也有很多，它將會隨不同屬性而有不同款式的金幣，而金幣將能夠於店舖內購得。

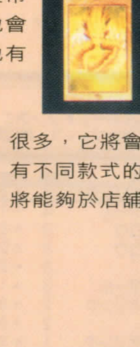














*圖片為開發中畫面

TEXT：小璘



悠久組曲 All Star Project

《悠久》系列大集合

PS	製造商：Media Works　發售日：預定8月24日發售
	售價：預定5800日圓 容量：CD-ROM
	記憶：1 Block／6 Blocks (PocketStation)
	AVG／MEM／1人

剛於去年推出了《悠久幻想曲3》的《悠久》系列，雖然在推出作品的同時推出了第一集、第二集及FANS DISK集，可是喜歡《悠久》的朋友想必希望三集的角色可以混在一起，將它們串連在一起吧！相信這次為各位介紹的《悠久組曲All Star Project》一定能滿足各位喜歡《悠久》系列的朋友了。



◆28位《悠久》系列的角色將會於本作出現

實驗學生

私立悠久學園是一間規模龐大的學校，它擁有中等部、高等部和大學部，校舍非常廣大。最近，這所學園為了引入新晉的虛擬真實裝置，而從學園內的中等部至大學部中的28名學生作為測試裝置之對象。這虛擬真實裝置是一個能夠用作觀察的裝置，而觀察方法就是利用這裝置造出一個虛擬真實空間，並讓學生入內，便能觀察一下他們在虛擬真實空間內所出的行為，並為他們作出評價。就是這樣，玩者就要從被選出來的28位學生中選出一位，在為期一年的實驗時間內，成為虛擬真實裝置的實驗品了。



行程緊密的學園生活

由於成為裝置的實驗品，所以玩者在遊戲中便要定期於課餘進行測試。不過學生也不是經常要進行測試的，在沒有測試時，玩者就可以到學園內與同學談話，過回「正常人」的生活。另外，學園也會有一定的活動舉行，例如學園祭、文化祭、體育祭和修學旅行等，生活可謂非常豐富。當中有很多特別事件發生，因此在這一年的實驗時間可能會不足夠各位完成各項事件的，不過幸好在遊戲中會有一年內的測試和學校活動之時間表，所以各位可依照著時間表安排好往後的生活。



取得道具

除了在真實虛擬空間中取得道具外，玩者還可在平時課餘與同學談話以取得道具或交換道具。本作將設定與同學的好感度，若好感度高的話，他們可是會送上道具給玩者。至於提高好感度的方法，也就是送上道具給他們。道具的種類有很多，它們也會隨著不同的課外活動而各有不同，例如角色的課外活動是與運動有關的話，角色所持有的道具也是與運動有關的。



◆與同學溝通也是非常重要的



◆玩者能於學園各個地方找尋同學

スポーツドリンク　4個
有名スポーツドリンクによく似たジュース。味は同じ。

Lv	Item	Num	Mov+	Pow+
1	スポーツドリンク	4	+3	±0
6	サッカーボール	4	+1	+3
2	バンソウコウ	4	+2	-3
3	バンソウコウ	3	+2	-3
2	シューズ	3	+3	+1
4	サッカーボール	3	+1	+3
3	スポーツドリンク	2	+3	±0
3	シューズ	2	+3	+1
6	スポーツドリンク	1	+3	±0

◆不同課外活動對道具影響很大

進入虛擬世界

「Mission授課」就是學生進行測試裝置的活動名稱，當進行Mission授課時，所有實驗者就會進入真實虛擬空間，一同進行測試。而每次測試也有不同的目標，其中有到達空間內的某個地方、分組與組員將其他組員擊倒等，玩者就要依照每次的目標去完成測試。



Mission授課的玩法就好像大富翁般，在真實虛擬空間中將會以多個移動格子所組成，玩者要於每個回合中靠點數來決定移動格數；不過與大富翁不同的是移動方法並非擲骰子，而是靠玩者所擁有的道具之能力來決定。每件道具也有其不同的能力，這些能力就是移動力（Mov＋）和能量（Pow＋）。

當到了玩者移動的回合時，玩者就可以自由選擇自己所擁有的道具使用，每件道具的移動力就代表玩者能移動的格數。當玩者移動到其他學生所在的格子內，戰鬥就會開始，而戰鬥方法就好像鬥大小般，玩者就好像移動時般選擇道具來決定攻擊力，道具中的能量就代表著玩者的攻擊力，玩者可從道具中選出能量值大的道具與對手比賽誰的攻擊力多。而玩者所持的道具並不是無限的，若在Mission授課時用完道具的話，玩者就可以到特定的格子內進行道具補充。

◆道具是遊戲中最重要的東西



◆有如大富翁的地圖

BY 隨風

FAVORUTE DEAR 純白之預言者
天使跟人類攜手合作



PS
發售商：NEC INTERCHANNEL
發售日：預定8月下旬
售價：6800日圓　容量：CD-ROM
SLG/MEM

繼續純白地預言－

在127期曾為大家介紹過《純白之預言》其中一部份候選人的資料（候選人一共有七位），相信大家對此作已有一定的認識。今期將繼續為大家介紹此作，並為各位披露其流程、玩法等，讓大家對它有更深入的認識，看其是否能符合各位的要求？

我們都是天使－

在遊戲中玩者將扮演天使的角色，而目的就是要聯同候補勇者，一起守護地上界（人類世界）亞洛雅（アルカヤ），令它從混亂中解脫。但是，候補勇者卻不一定認同玩者這位天使，因此玩者一方面要僱用妖精以得到世界的情報、以及為自己補充能力。另一方面亦要多跟候補勇士聯絡以培養感情、增加他們對天使的信任度。





基本的流程－

每一個回合玩者可作的指令大約分為兩大類，首先是對勇士候補的指令，各位可以選擇一位勇士候補來聊天或同行以增加感情。又或是對天上界的指令，天上界的指令共有四種，分別為－



指令	說明
「AP補充」	天使必需有AP才能在地上界行動，因此當玩者的AP值過低的時候，就需要使用此指令增加AP值。
「物品購買」	購買一些武器、防具或回復用品以供勇士候補使用。
「妖精顧用」	玩者可以僱用妖精來找尋勇士候補及事件，亦可跟他們一起找尋，到最後無論結果如何妖精都會向你報告今次的成果。妖精一共有8人，而每次僱用妖精工作皆需要一個回合。
「情報收集」	如果跟妖精或勇士後補的交流順利的話，就可以得到重要情報。

天使跟人類－

勇士後補是否會幫助玩者主要跟以下三個因素有關，首先是他們對玩者的信賴度，如果玩者要是得不到他們信賴的話，要求被拒絕的情況可是會常常出現啊！而第二個因素則是勇士後補自己的正義感，只要正義感不夠，他們也不會落力去解決地上界的危機。最後就是勇士的狀態，狀態不好的話就做什麼都沒勁了！



如何跟他們溝通？－

溝通是增加彼此間好感度及信賴感的最好方法，這一點不論是人類或天使也一樣，因此玩者應該多跟勇士溝通。當選擇「訪問」勇士後，各位可以跟他們「會話」，但是請選擇合適的話題。又或是「依賴」，請他們幫玩者解決困難例如是消滅敵人，當然他們是否接受玩者的工作就要看彼此間的信賴度了。最後是「物品的送贈」，送些小道具給他們，可令他們感受到玩者的細心及關懷呢！當彼此間的好感度到達一定的程度後，勇士候補就會向玩者打開心房，會發生不少事件呢！







一起行動吧！－

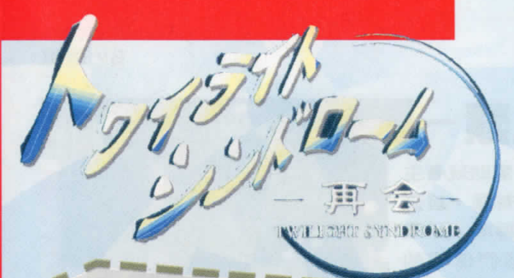
好感度很高了，事件也發生過不少，是時候共同行動了！天使的祝福永遠是最有效的鼓勵，因此當玩者跟勇士候補同行時，向他們「祝福」的話可以使他們的移動速度加快、修行中的話經驗值會提升、而戰鬥中的話則會是體力的回復。總括而言，天使的一個祝福也許就是扭轉局面的原因，可是由於需要使用到大量的AP值，因此要小心地運用。除了「祝福」之外，玩者亦可在戰鬥中支援勇士，亦有可能跟勇士候補發生事件。





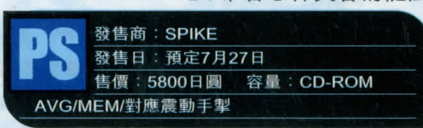


*畫面為開發中畫面



BY帶著恐怖笑容的隨風

再嘗恐怖體驗



發售商：SPIKE
發售日：預定7月27日
售價：5800日圓 容量：CD-ROM
AVG/MEM/對應震動手掣

闊別四年—

四年前，《TWILIGHT SYNDROME》以女高中生三人組的恐怖體驗作賣點，陪各位渡過了一個又一個恐怖的晚上。四年後的今天，它推出了新作品—《~再會》，人物、故事已經面目全非，但只有一件事情沒有改變，就是其恐怖程度絕對不減當年。現在，就來體驗一下，怕得連呼吸都忘了的恐怖感覺吧！

一問一驚心—



AVG遊戲中，從玩者的回答而發展出分歧點，是影響劇情發展的重要因素，因此絕不能輕率地隨便亂答。可是今集的其中一功能，卻可能是玩者不得不亂答的其中一個原因，因為答問題時將會有時間限制。在出現問題後，限制的時間亦開始流逝，玩者若不盡快回答的話，便會把問題MISS了。這個功能相信會令遊戲的恐怖感更上一層樓，不過希望不會出現在看完問題前，時間已經終結的情況啦！



自閉樂園—

各位有沒有興趣入讀「私立秀榮學園」呢？在這學院內什麼商店街、遊玩設備、甚至連醫院也有，就像自成一角的世界。可是正因為這兒什麼都有，因此不用跟外面的世界接觸，形成了一個「小圈子」，跟外界斷了聯繫。在這個自閉空間中，有幾個不要命的人進行著危險的儀式…



攝魂—



在前作已經有的攝影功能，今集還健在，而且變化亦更大。攝影的作用是要拍攝出「心靈照片」，是一個在序章已經要用到的功能。在攝照的時候除了要留意地方及人物外，亦可以親自調整角度，今集還可作360°C的轉動，以拍攝出最好的照片。說起照片，上集的主角亦有機會出現呢，而且更是因為「照片」而得知她的存在。

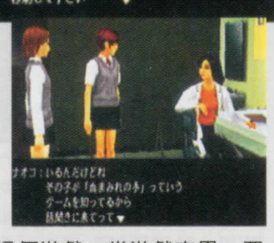
遊戲劇情簡述—



序章~招靈之儀式：中學二年生的友里及其朋友，也許是因為年輕人的好玩，竟然出金錢不足夠的情況。正在此時，他們於雜誌中看到徵求「心靈照片」的啟示，而且一經彩用即獲贈稿費五千日圓。



面對金錢的引誘，他們又會放過這大好機會？於是她們就相約一起於晚上回到校園展開招靈的儀式，以求拍得最好的照片。只是，雖然看上去他們膽子不少，但到真的召喚出「它們」後是否又真的能勇敢面對？



第一章~禁斷之遊戲：某天，加入了專門研究神秘事物的學會的一個怪異女孩，詢問友里是否有興趣參加名為「塗上血的手」（血塗れの手）的恐怖遊戲。覺得有趣的友里及其同伴便一起參與這個遊戲。當遊戲完畢，眾人都以為遊戲失敗之時，突然聽到背後傳來一陣陰深得令人背脊發涼的笑聲，到底…？



今次的羔羊是…—



安堂 友里：14歲的主角，是遊戲的中心人物，有著開朗的性格及笑容。



安堂 麻沙：友里的姐姐，高中一年級。對於友里的開朗，麻沙則應被稱為沈穩，比妹妹深思熟慮很多。



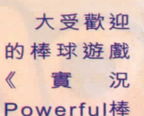
網野 綾：友里的好朋友，很喜歡看電影，性格溫馴，不懂說一些嚴厲的說話。



神谷 敦史：麻沙的男朋友，對於自己決定的事情一定說到做到，是一說一不二的熱血男子。

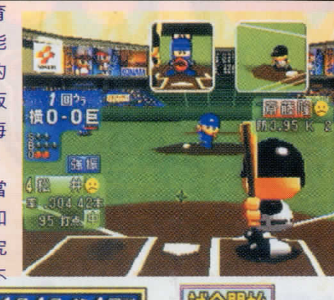
*畫面為開發中畫面






PS	製造商：KONAMI 售價：Open價格
	發售日：預定7月19日
	容量：CD-ROM 記憶：2 Blocks
	ASLG／MEM／對應Dual Shock

大受歡迎的棒球遊戲《實況Powerful棒球》，當中能夠讓玩者育成出一流棒球手，又能讓玩者參加棒球比賽的遊戲，終於推出最新版本了。基本上也會於每年推出新版本的本作，當中主要也是更新了當中登場球隊的資料，和提昇遊戲內的功能，究竟在今集中又有什麼不同呢？



實況Powerful棒球2000開幕版

一手一腳令自己成為棒球之王





遊戲模式

努力往上爬的棒球手——Success(サクセス)Mode



本作的主要賣點，就是當中有育成棒球手的「Success Mode」，玩者可在限定時間內透過訓練來提昇主角的能力。而過往每個版本的育成目標也各有不同，例如之前曾以主角是一名高校生開始遊戲，至於今作的主角則是以已經加入了球隊的棒球手開始。



重要的特別事件



在遊戲內，若單以進行練習來提昇能力的話，未免會沈悶了一點。因此在遊戲中將會加插一些特別事件，當玩者完成一定條件時，特別事件便會隨之而發生，當中除了與一般練習一樣用作提昇能力或取得能力外，它還能夠令主角取得只有發生特別事件才有的特殊能力，這將會對於主角在日後進昇為1軍棒球手非常重要。

不可忽視的練習

在遊戲開始時，主角只是一位普通的2軍棒球手，他將會在遊戲內遇到成績比他好的宿敵，為了要超越宿敵和進昇為1軍棒球手，主角就要努力進行各種各樣的練習。而主角將會有5種能力能夠提昇的，它們是擊准(ミート)、Power(パワー)、走力、肩力和守力，每項能力也會有分數和「A-F」來判定能力的優劣，同時亦是隨練習的情況而提高或減少。不過，各位不要打算以不斷訓練某一項能力至最好後，才訓練另一項能力，因為有些訓練項目是會在上昇某些能力的同時，亦會下降某些能力的，所以有好好選擇訓練的項目。



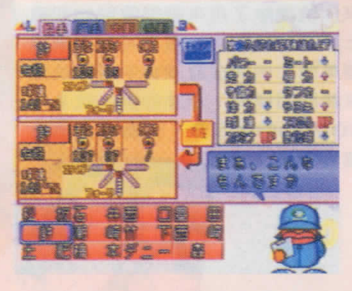
除了要留意所訓練之項目外，還要注意一下三項影響主角能力的要素，那就是行動心情(やる気)、頑強力(タフ)和體力(体力)，只要其中一項稍為偏低的話，也有可能令主角的訓練失敗的，所以在訓練之餘亦要讓主角有點休息空間啊！



努力成為錦標賽冠軍——Dramatic Pennant(ドラマティックペナント)Mode

另一個育成模式「Dramatic Pennant Mode」，玩者將會由育成一位棒球手，轉為育成一隊棒球隊。在此模式開始之前，玩者可從12隊球隊中選擇一隊成為自己的球隊，之後就可為球隊編排練習和比賽。由於玩者在這模式中是擔任領隊的角色，因此在練習的時候，玩者能編排所有球員練習，亦可只編排其中一位球員練習，這樣就可以參照球隊的需要，編排出合適的練習。而在比賽的時候，玩者就負責編排出賽的隊員，當中將會設有換人制度，那時玩者就可以在進行比賽時觀察隊員的能力，從而調入或調出合適的隊員以令球隊經常處於最好狀態，這樣要最得冠軍就絕對不是難事了。





*圖片為開發中畫面

TEXT：小悠



PS	
製造商：Asmik Ace	容量：CD-COM
發售日：2000年秋發售予定	
價格：4800日圓	記憶：1Block
ACT/MEM/對應DUAL SHOCK	

瘋狂的疾走吧！大野兄弟！

這個單看畫面也叫人萬分期待的ACTION GAME，終於正式公開在今年秋天發售。令筆者在為大家介紹這遊戲前必須一讀的是當中的人物設定，不論是在表情、人物的性格還有服飾等等，十分有趣！加上所有的人物也是在立體背景中以平面方式登場，很有紙板動畫的風格。當玩者開始了這遊戲後，相信什麼壓力也會隨之消失。現在便來說說《OH ON！》的玩法。



這遊戲基本上是一個賽跑障礙比賽，玩者操縱大野三兄弟用種種方法去突破阻礙，成功到達終點為之勝出，是個單純而明快的動作遊戲來。不過城中有許多妨礙玩者的人們，大野兄弟的女同學，小野阿妮莎兩姐妹、大野爺爺、神秘的忍者集團、瘋狂的校巴、獅子和老虎等等，真的什麼也有。現在先來介紹這遊戲的主角們，大野一家吧！

大野三兄弟



13歲的兄長是孖生的，而弟弟是6歲的小學生，但是一眼看上去三人也沒有什麼大分別，只是弟弟身型比較小罷了。三人也極為好奇，而且嗜好也差不多，喜歡三人共同行動。

大野爺爺

年近76的老爺爺有無限的精力，性格十分古怪，是大野家中愛製造氣氛的人。是大野母親的父親。在這遊戲中常常妨礙三兄弟。



大野母親

今年38歲的大野母親是大野家的唯一人才，雖然脾氣十分之暴燥，但她可是這家中的支柱來。



大野父親

剛好40歲的大野父親是個在一家不知名的公司打工的商人。跟大野母親戀愛結婚，生下三個和自己同樣性格奇怪的兒子。這人為何也是上身沒穿衣服的呢？

陣型排列



玩者操縱的是大野三兄弟，於遊戲中是共同行動的，所以玩者必須顧及三個人來進行行動，因應狀況來配合。例如瘋狂的校巴正跟兩個小朋友迎面衝撞過來，只有右邊的一道狹窄空隙才能迴避，這便須要把陣型由橫向的變成直排了。還有一些情況是需求玩者以排列式的跳躍才能橫過，這便考玩者的應變能力了。



◆橫向的陣型便中招了……

◆直線的話便能從右邊走了。

◆為了吃能回復體力的漢堡飽，必須轉變陣型跳過去！



◆橫向陣型能吃到漢堡飽的機會增加，但被車撞倒的機會也同樣增加……

攻擊

顧名思義是攻擊妨礙玩者的東西，當中有人，有欄柵，有動物，什麼也可能有的，冒險擊倒他們是有機會掉出好東西的，例如回復和加速等等。攻擊有出拳和出腳兩種，而且是沒有限制的。



◆把阻礙玩者的人們吹飛掉去。

◆為了生存……也為了勝利…只好這樣吧……

基本操作

跳躍



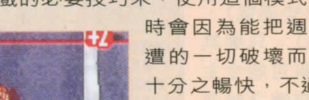
跳躍是所有動作遊戲的基本來。跳躍除了用來避開障礙物和啾上更高的地方外，還有可以用來踐踏東西，例如在音樂會中借助跳躍來踐踏同學們，踐踏的數目越多，COMBO的數目多，分數也當然會越高了。

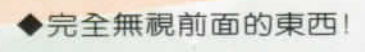
◆盡情踐踏你的同學（笑）

前方轉身

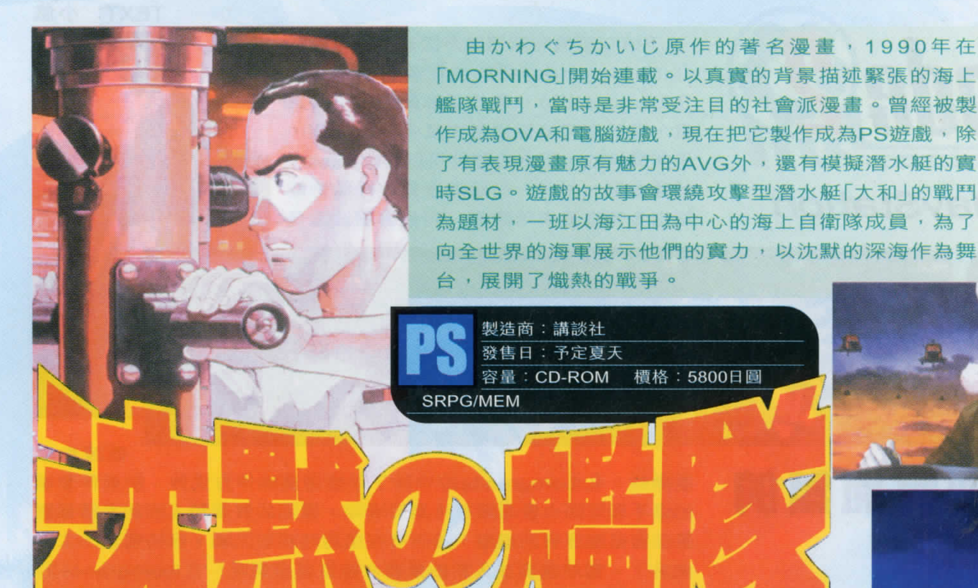


這個前方轉身的動作也是沒有特定限制的，能夠把任何的人和物吹飛掉去，絕對是這遊戲的必要技巧來，使用這個模式時會因為能把週遭的一切破壞而十分之暢快，不過這種無敵的絕招必定會有很大破綻，這便是使用前方轉身時是不能轉變陣型和不能跳躍的。





◆完全無視前面的東西！



由かわぐちかいじ原作的著名漫畫，1990年在「MORNING」開始連載。以真實的背景描述緊張的海上艦隊戰鬥，當時是非常受注目的社會派漫畫。曾經被製作成為OVA和電腦遊戲，現在把它製作成為PS遊戲，除了有表現漫畫原有魅力的AVG外，還有模擬潛水艇的實時SLG。遊戲的故事會環繞攻擊型潛水艇「大和」的戰鬥為題材，一班以海江田為中心的海上自衛隊成員，為了向全世界的海軍展示他們的實力，以沈默的深海作為舞台，展開了熾熱的戰爭。

PS
製造商：講談社
發售日：予定夏天
容量：CD-ROM　價格：5800日圓
SRPG/MEM

沈默の艦隊

沈默之艦隊

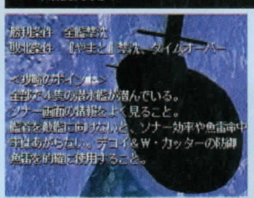
著名戰爭漫畫遊戲化

遊戲的模式



遊戲一共會有三個模式，Dramatic Mode是遊戲的主要部份，玩者扮演海江田艦長的助手中山副長，負責操作潛水艇。每關開始後便會進入AVG部份，海江田與溝口水測長等會以對話交代戰況和任務的內容，之後便會進入SLG部份。玩者在這部份要操作潛水艇，在限定的時間內達成勝利的條件。戰鬥時會以REAL TIME形式進行，玩者要準確和快速判斷戰況，然後立即作出行動，才可以順利把任務完成。另外遊戲還有進行超難任務的Situation Mode和以世界列強為對手的Complete Mode。







如何成為出色副長

遊戲大部份的時間也是控制潛水艇進行戰鬥，戰鬥的基本流程是「索敵」→「移動」→「攻擊/ 防御」。首先進行「索敵」，可以參考溝口測水長的SONAR（水中音波探測器）的情報，確定敵人和自己的位置。要留意SONAR的探測能力，最強是在潛水艇的正面，然後是兩旁，最弱是尾部。「索敵」完畢後便要「移動」，潛水艇的最快速度是50kt（kt：海里，海上航行的速度單位），速度越快SONAR的探測能力會越弱，到達50kt便會完全失去探測能力。如果要走到敵人潛水艇的背後，需要超過40kt的速度，到時SONAR的探測能力會很弱，因此要緊記敵人的位置，才可以移動到有利的位置進行攻擊。





發射魚雷的方法

當敵人進入了射程範圍後，便會進入戰鬥畫面，玩者可以選擇魚雷指令。如果玩者需要攻擊的話，可以選擇MK46和MK50兩種魚雷。前者的威力會稍低，但容易使用。後者需要和敵潛水艇的深度一樣才可使用，否則會降低命中率。發射魚雷也分為是「有線誘導」和HOMING（乾　迫搵嚟）兩種方法，「有線誘導」會利用電纜去誘導魚雷的航線，但是需要配合潛水艇的移動。HOMING是使用電子儀器導航，因此命中率會效低，但對敵的範圍較廣闊。玩者可以一次過發射8支魚雷，但要經過一定時間才可以發射，因此在這段時間要維持原來的射程範圍。另外如果太接近敵人，或者速度超過35kt和深度超過700m也不能發射魚雷。





玩者要回避敵方的魚雷，首先要確定魚雷是「有線誘導」還是HOMING發射的魚雷。防御「有線誘導」的魚雷，玩者可以利用WIRE CUTTER（拃嘅徧　咩嚿嚟　）引起水中衝擊波，把魚雷的電纜切斷。對付HOMING的魚雷，可以放出DECOY（埗嗬嘅）去吸引魚雷，它會發出和大和號一樣的頻率，錯誤引導魚雷的攻擊。

TEXT：小悠

Liberogrande 2

歐洲國家杯戰場移向PlayStation

PS 製造商：NAMCO 容量：CD-COM
發售日：9月予定發售
價格：價格未定 記憶：未定
SPT/MEM/

不論在街機和家用機方面也備受好評的《Liberogrande》終於決定發售續編了！《Liberogrande》和其他足球遊戲的不同之處，是玩者只能操縱隊中其中一個人物，不能轉換的。玩者控球時可以作出Pass、盤球推進、射門。而玩者沒有控球時則能按指令叫隊員傳球給你，叫他傳高波還是低波也能選擇的。《Liberogrande2》中除了承襲這個操作方式外，於前作登場的選手和球隊也會再度在今集登場呢。畫面的質素和人物的表情都盡量保留街機原有的細緻，給玩者在遊戲時感到流暢。保持質素的工夫做足了，當然還要加入新的東西才能豐富遊戲呢！《Liberogrande2》導入了新的操作系統和實況報導球賽，令玩者的臨場感和投入度大大提高了。





創造球賽氣氛的幕後功臣

今次為了在遊戲的比賽中增加臨場感，必須要有一個能把比賽情況正確報導的實況報導員，還有一個能把每一個球場戰術，每個球員的動作也一一解說的足球專家，所以特意請來了前日本足球國家隊成員，現在擔任CX系體育節目『職業棒球新聞2000』解說員的風間八宏先生，還有自由身報導員，現在擔任NHK體育節目『SUNDAY SPORT』主持的倉覈保雄先生，為遊戲擔任解說員和實況報導員。



世界國家球隊盡在其中



玩者能在遊戲中選擇歐洲、南美、亞洲等全世界共32個國家隊參戰。於比賽前玩者能選擇球場戰略、陣形、選手調配、選隊長、主射角球或罰球的選手，還有玩者操縱的球員。在供玩者選擇的球員當中，是有GK（守門員）的，這是上集沒有的，玩者可以試試當守門員，為球隊把守最後一關啊！除了正式的國家隊，還有23歲以下的U-23選擇。其中日本隊的成員全部也以實名登場，真正是球星雲集呢！



新操作系統

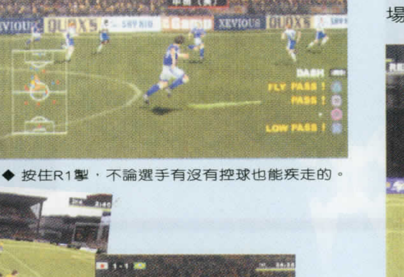
為了簡化操作系統和加入新的要素，令遊戲更真實，特別在中設計幾個新動作給玩者。現在便來看看吧。



◆按住R1掣，不論選手有沒有控球也能疾走的。



◆在控球時能按方向掣以左右的假動作突破對手防衛。



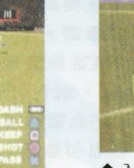
◆球場的真實度也十分高。



◆今作能叫同伴傳球給你呢。



◆在傳球的技術上多了幾種選擇，有高空傳球、迴傳、長傳等等。



◆玩者能按RL掣去轉移視點，擴闊左右的視線。



◆用速度壓過對手，是技術的比試。

◆入球了！選手的表情和動作也很細緻。

TEXT：SAKURA KI



魔法系統大檢閱

上期已經為大家介紹了《GRANDIA II》的最新角色，也詳細為大家解釋過進行遊戲的冒險系統，今期會介紹一下遊戲的魔法與成長系統等。由於DC的強大機能，因此今集的畫面得到大幅度強化，魔法的場面非常華麗，待筆者帶大家進入《GRANDIA II》的魔法世界。

DC	
製造商	GAME ART
發售日	8月3日
容量	GD-ROM　價格：未定
RPG/MEM	

魔法的屬性

如果大家有玩過《GRANDIA》的話，相信也會記得前作的魔法總共有八種屬性。當中包括4種基本的魔法屬性火、水、風和土，還有4種合成的魔法屬性、火和風合成的稻妻(雷電)、風和水合成的吹雪、水和土合成的森林，還有土和火合成的爆裂。每一種魔法的屬性會有攻擊和補助魔法，攻擊不同的怪物也要配合不同的屬性。《GRANDIA II》將會承繼了前作這八種魔法屬性，魔法畫面的表現得非常華麗。









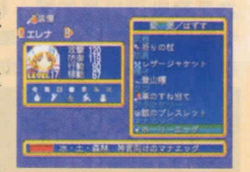








魔法之源 MANA EGG



在《GRANDIA》的世界裡，如果要使用魔法，一定要使用魔法寶物，才可以選擇火、水、風和土四種基本的魔法。如果學齊四種基本魔法，角色便會懂八種屬性的魔法。《GRANDIA II》的魔法系統會有些不同，角色不再是「使用」魔法寶物，而是「裝備」魔法寶物——MANA EGG(マナエッグ)。裝備了MANA EGG之後角色便可以使用魔法，但裝備不同種類的MANA EGG，魔法的屬性和招式也會不同，玩者可以自由裝備不同的MINA EGG在角色們身上。

MANA EGG 的成長



由於今集採用了可以裝備和拆除的MANA EGG，因此魔法的成長系統也有改變。前作玩者在戰鬥中使用某屬性的魔法，戰鬥後的便會增加那屬性的經驗值和LEVEL。今集增加了魔術POINT的東西，同樣是從戰鬥中取得，戰鬥之後會計算所得到的魔術POINT。玩者可以選擇把魔術POINT分給MANA EGG或其中的一招魔法，如果玩者分給MANA EGG，當MANA EGG升給後便可以醒覺更多的魔法，如果交給某種魔法，魔法升級後的唱詠速度和威力也會提升，如何取捨便要看玩者的喜好。

SKILL 與必殺技



在戰鬥系統中除了魔法之外，還有SKILL(スキル)和必殺技的存在。今集特技的系統會和魔法系統相似，角色要裝備例如冒險之書和司祭之書等ITEM，才會擁有不同的特技，而且角色的HP和SP能量計也會改變。另外成長方法也和魔法一樣，要使用特技POINT去提升「書」和特技的LEVEL。至於必殺技方面，現時除了知道可以提升LEVEL和需要SP發動之外，並沒有太多詳細的資料，不過相信仍會和裝備有關，而且成長系統會和魔法系統相似。

戰鬥的各種狀況

玩者在戰鬥的進行中，可以使用補助魔法即時提升能力的LEVEL，包括攻擊LEVEL、防御LEVEL、行動LEVEL和移動LEVEL。因應不同的需要而使用補助魔法，可以令戰鬥變得順利。有一些補助魔法會擁有特殊的效果，包括毒、催眠、麻痺、混亂、生病、魔封、技封和不能戰鬥。這些異常狀態消可以使用補助魔法和道具去消除。

※畫面開發中

TEXT：小璘



多古奧戰記 霸王
星球大戰



DC
製造商：Victor Interactive Software
發售日：8月10日　售價：5800日圓
容量：GD-ROM　記憶：19 Blocks
SLG／MEM／1-2人

一隻完全被屬性所操控的SLG遊戲《多古奧戰記 霸王》，當中不論地方和機體也與屬性有很密切的關係，現在就看看那些屬性究竟對本作有什麼影響吧！



吸引的資源

本作是講述喜歡到宇宙遊牧的民族「Nibil(ニビル)」侵略某個住有人類的惑星「拉姆(ラ・ムー)」，因而與展開一場場激烈戰鬥的故事。拉姆被侵略的原因，是因為那裡充滿豐富的天然資源，而住在那裡的人民也根本不用擔心資源短缺的危機。由於這資源實在太吸引了，令致要以流浪宇宙為生的Nibil民族也對拉姆虎視眈眈，為了要奪得資源，Nibil就派出軍隊操控著兵器「Metal Crust(メタルクラスト)(MC)」，向拉姆展開攻擊。

Nibil向拉姆作出攻擊之時，亦是拉姆的公主「Munmu(ムンム)」舉行「成人之儀式」的時候，突如奇來的襲擊令一向過著和平生活的拉姆人民不知怎做。為了與Nibil作戰，Munmu的母親，亦即是拉姆的女王「Tiamat(ティアマト)」陣亡。從此，只有13歲的Munmu就成為了下一任拉姆女王，繼續為人民而與Nibil戰鬥。

戰鬥系統 不用體力的戰鬥



本作的戰鬥系統與一般SLG遊戲不同，玩者在遊戲中是完全不用理會體力，只需顧及自己的能力就可以。在戰鬥中，玩者與敵人是以各自的能力來決定勝負，並不是看誰的體力多。而戰鬥的攻擊種類有四種，它們分別是直接攻擊、間接攻擊、特殊攻擊和支援攻擊，首兩種攻擊是以玩者與敵人的距離而判定的；直接攻擊是近距離發生，而間接攻擊是在遠距離才會發生。在進行直接攻擊時，只要戰鬥一開始，能力高的就會戰勝，能力低的就會立刻被消滅，不會留待到下回合繼續戰鬥。而若進行間接攻擊時，被攻擊者只會減少戰鬥力，機體是不會立刻被消滅的。

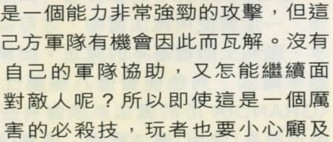


雖然「弱者被強者消滅」這戰鬥系統好像十分殘忍，但弱者仍有機會扭轉局勢的，而扭轉的機會就要看弱者能否使出Critical Hit了。在直接攻擊中，最有機會發動Critical Hit的方法是弱者處於強者背後作出攻擊，可是它未必一定能發動出來，可是當發動到時就必會能強者消滅。不知這樣的遊戲形式會否給各位刺激的感覺呢？

人為破壞的災難



除了直接攻擊和間接攻擊外，玩者機體的最大特色，是它能夠使出特殊能力呼喚自然作出強大的破壞，只要能使出這特殊能力的話，是可以不論任何敵人也能消滅，是一個非常恐怖的攻擊。但能否使出這攻擊，亦要視乎地形屬性而定的；當闇屬性最強勁的時候，就是能夠使出這攻擊的最好時候，但這與之前所介紹的Critical Hit一樣是未必一定發動到。除此之外，它的災難程度不是每次相同的，各位可參考畫面中央的Icon「神之目(神の目)」，它總共有藍、綠、黃、紅四種顏色。若這神之目的顏色是紅色的話，就代表它的災難程度是非常嚴重；即是假如在紅色神之目發動到災難的話，相信必定能令戰場上全軍覆沒。可是，雖然它是一個能力非常強勁的攻擊，但這亦會令自己產生另一個危機，就是己方軍隊有機會因此而瓦解。沒有自己的軍隊協助，又怎能繼續面對敵人呢？所以即使這是一個厲害的必殺技，玩者也要小心顧及後果。





而最後一種攻擊「支援攻擊」，是將兩架機的力量合起來對付敵人。不過其中一架只會負責支援，另一架才是向敵人作直接攻擊，而支援的數量只是其戰鬥力的1／3，但相信這亦對於對付敵人有很大的幫助。



隨時改變的地形



在本作中，屬性對於戰鬥是非常重要，它除了會影響機體本身的能力外，還會影響機體在戰鬥時的能力。而在本作中出現的屬性總共有六種，它們分別是光、闇、土、風、火和水，每兩種屬性也是互相剋制住的。本作中關係到屬性的地方很多，其中例如有能提高機體能力的道具「Element Stone（エレメントストーン）（ES）」、戰場等，其中在戰場上，更會隨時改變屬性的可能。

每個戰場的地形也大同小異，若機體所裝配的ES是與地形的屬性乎合的話，就會在戰鬥時令能力作出提昇。而每處也會存在6種屬性，只是其含有份量各有不同，屬性的多少會以符號顯示於畫面的左上方，順著左至右代表含量之多至少，含有最多份量的就當然代表這地形是屬於該屬性啦！其中例如若玩者處於草原中代表風屬性佔優的地形，乾地則代表土屬性佔優的地形。但地形並非在固定的，它是能夠隨天氣、人為等各項情況改變，即使是原本屬於土屬性佔優的乾地，若天氣突然產生變化下起大雨來，那地形就會立刻變成水屬性佔優；而當草地被火燒著時，地形就會由風屬性轉為火屬性佔優。除了戰場有屬性限制外，還有高低差存在；屬性是影響著Doguu的攻擊與防禦能力，而高低差則影響著Doguu的移動能力。

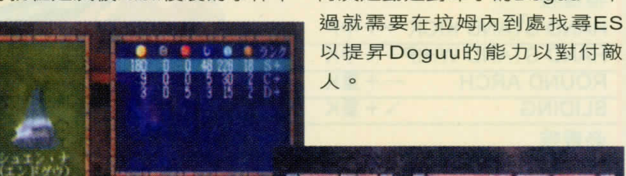


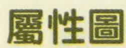


守護國家的使者

由於拉姆人民過著豐衣足食的生活，所以國家也非常和平，也不需要用什麼兵器，因此國家一直也將非常利害的兵器「Doguu（ドグウ）」封印住。Doguu是一架需要屬性支持的兵器，它總共有「火」、「土」、「風」和「水」4種不同的屬性，每一種屬性的Doguu也有其優點與缺點。只要將ES配置在Doguu體內，它便能隨著ES力量而發揮出不同的能力，而在拉姆國中就存在這力量神奇的ES。拉姆就在這次被Nibil侵襲的事件中，再次起動這封印了的Doguu，不過就需要在拉姆內到處找尋ES以提昇Doguu的能力以對付敵人。









使者的必需品

要一架Doguu起動，就一定需要Doguu的軀體「召喚Doguu」，再於其體內放入一定數量的ES才可。而ES是只有光、火、土、風和水五種屬性，是不能隨處可得的石頭，它會埋藏在拉姆多處的地底內，因此一定要進行搜索才能找到。除此之外，ES亦有分多種不同的品質，而品質的好與壞就要看搜索的地方及屬性的配合，例如要屬於水屬性的ES就要到在水邊的地方找尋。在搜索時，玩者將會於一個被劃分為多格的地圖內移動，要留意每處也只能作出一次搜查，因此一定要小心找尋，否則上等的ES就會從此消失。







TEXT BY: IKI



完全角色技表

DC	
製造商:	CAPCOM
發售日:	6月29日　價格: 5800圓
容量:	GD-ROM　記憶: 未定
FIG/1～2P/對應MODEM	

經過了「五窮六絕」的檔期後，遊戲市場亦展開了一番新景象。為迎接七月的暑假檔期，遊戲廠商遂紛紛推出大作，其中CAPCOM在6月29日便在DC上推出了其街機格鬥作品《STREET FIGHTER III 3 rd STRIKE～Fight for the Future》。



(★=EX必殺技)

孤高之求道者
RYU

技指令表
TARGET COMBO
- 遠距離站立中P•站立重K
- 蹲下輕K•蹲下輕P
- 蹲下輕P•蹲下輕K
- 蹲下輕K•站立輕K
- 蹲下輕K•站立輕P
- 蹲下輕P•站立輕P
- 蹲下輕P•站立輕K

特殊技
技	指令
鎖骨割	→+中P
鳩尾碎	→+重P

必殺技	
波動拳★	↓↘→+P
昇龍拳★	→↓↘+P
龍捲旋風腳★	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳★	空中↓↙←+K
上段足刀蹴★	←↙↓↘→+K

SUPER ART
技	指令
I) 真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
II) 真•昇龍拳	↓↘→↓↘→+P
III) 電刃波動拳	↓↘→↓↘→+P(可按掣儲勁)

炎之昇龍
KEN



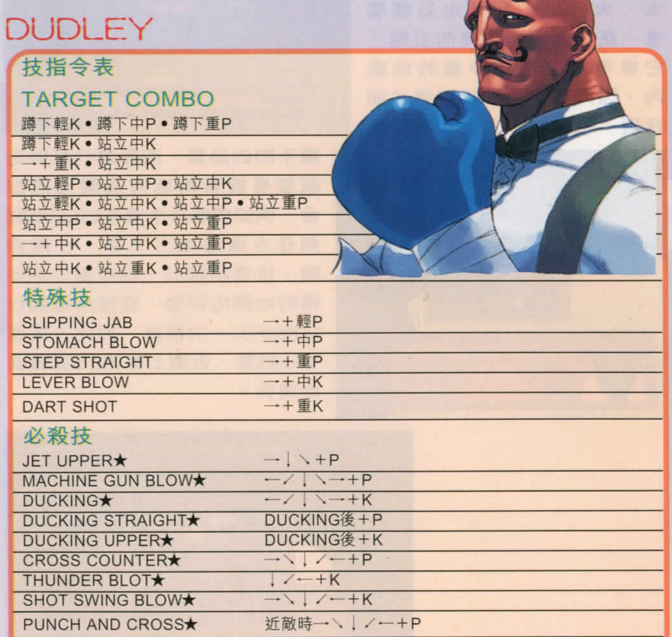
技指令表
TARGET COMBO
- 近距離站立中P•回中站立重P
- 蹲下輕K•蹲下輕P
- 蹲下輕P•蹲下輕K
- 蹲下輕K•站立輕K
- 蹲下輕K•站立輕P
- 蹲下輕P•站立輕P
- 蹲下輕P•站立輕K

特殊技
技	指令
稻妻踵割	持續輸入中K
踏前蹴	→+中K
紫電落	→+重K(持續輸入為偽技)

必殺技
技	指令
波動拳★	↓↘→+P
昇龍拳★	→↓↘+P
龍捲旋風腳★	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳★	空中↓↙←+K

SUPER ART
技	指令
I) 昇龍裂破	↓↘→↓↘→+P
II) 神龍拳	↓↘→↓↘→+K•K連打
III) 疾風迅雷腳	↓↘→↓↘→+K

拳鬥紳士
DUDLEY



技指令表
TARGET COMBO
- 蹲下輕K•蹲下中P•蹲下重P
- 蹲下輕K•站立中K
- →+重K•站立中K
- 站立輕P•站立中P•站立中K
- 站立輕K•站立中K•站立中P•站立重P
- 站立中P•站立中K•站立重P
- →+中K•站立中K•站立重P
- 站立中K•站立重K•站立重P

特殊技
技	指令
SLIPPING JAB	→+輕P
STOMACH BLOW	→+中P
STEP STRAIGHT	→+重P
LEVER BLOW	→+中K
DART SHOT	→+重K

必殺技
技	指令
JET UPPER★	→↓↘+P
MACHINE GUN BLOW★	←↙↓↘→+P
DUCKING★	←↙↓↘→+K
DUCKING STRAIGHT★	DUCKING後+P
DUCKING UPPER★	DUCKING後+K
CROSS COUNTER★	→↘↓↙←+P
THUNDER BLOT★	↓↙←+K
SHOT SWING BLOW★	→↘↓↙←+K
PUNCH AND CROSS★	近敵時→↘↓↙←+P

SUPER ART
技	指令
I) ROCKET UPPER	↓↘→↓↘→+P
II) ROLLING THUNDER	↓↘→↓↘→+P(P連打增加HIT數或→+PPP作長距離攻擊)
III) CORKSCROW BLOW	↓↘→↓↘→+P

大地之戰士
ELENA



技指令表
TARGET COMBO
- 跳躍中輕P•→+中K

特殊技
技	指令
HAND STAND KICK	→+中P
HAND STAND WHIP	→+中K
ROUND ARCH	←+重K
SLIDING	↘+重K

必殺技
技	指令
SCRATCH FOIL★	→↓↘+K
LION HORN★	←↙↓↘→+K
MALLET SMASH★	→↘↓↙←+P
SPIN SIZE★	↓↙←+K(能連續輸入3次)
LINK STILL★	←↓↙+K

SUPER ART
技	指令
I) SPINNING BEAT	↓↘→↓↘→+K
II) BRAVE DANCE	↓↘→↓↘→+K
III) HEALING	↓↘→↓↘→+P(PPP作中斷回復)

高校生忍者

伊吹 IBUKI

技指令表

TARGET COMBO

跳躍中重P • 跳躍中→＋中K

跳躍中輕P • 跳躍中→＋重P

跳躍中輕K • 跳躍中→＋中K

近距離站立輕P • 站立中P (1 HIT) • 站立重

蹲下中P • 蹲下重P

遠距離站立輕P • 遠距離站立中P • →＋輕

近距離站立輕K • 站立中K • 站立重K

近距離站立重P • 蹲下重K • 回中站立重K

遠距離站立中K • →＋中K

特殊技	
揚面	→＋中P
追裡拳	遠距離站立重P後再按重P
拳蹴	→＋輕K
頭碎	→＋中K
裡拳蹴	←＋中K
梵鐘蹴	→＋重K
翔猿	空中近敵時↓要素方向外＋輕P輕K同按

必殺技	
苦無★	空中↓↘→＋P
雷打	近敵時→↘↓↙←＋P
首折★	←↙↓↘→＋P
風斬★	→↓↘＋K
旋★	↓↙←＋K • K or ↓＋K
飛燕★	←↓↙＋K
築地越	→↓↘＋P
霞驅	↓↘→＋K

SUPER ART	
I) 霞朱雀	空中↓↘→↓↘→＋P • P連打
II) 鎧通	↓↘→↓↘→＋P
III) 闇時雨	↓↘→↓↘→＋P

熱血小子

SEAN

技指令表

TARGET COMBO

近距離站立中P • 回中站立重K

站立重P • →＋重P

蹲下輕K • 蹲下輕P

蹲下輕P • 蹲下輕K

蹲下輕K • 站立輕K

蹲下輕K • 站立輕P

蹲下輕P • 站立輕P

蹲下輕P • 站立輕K

特殊技	
SEAN DUNK	→＋重P
ROLLING SABAE	→＋重K
前轉	↓↙←＋P

必殺技	
SEAN TACKLE★	←↙↓↘→＋P (持續按不放)
DRAGON SMASH★	→↓↘＋P
TORNADO★	↓↙←＋K
龍尾腳★	↓↘→＋K

SUPER ART	
I) 波動BURST	↓↘→↓↘→＋P
II) 昇龍CANNON	↓↘→↓↘→＋P • P連打
III) HYPER TORNADO	↓↘→↓↘→＋P

電腦生物

NECRO

技指令表

TARGET COMBO

站立輕K • 回中站立中P

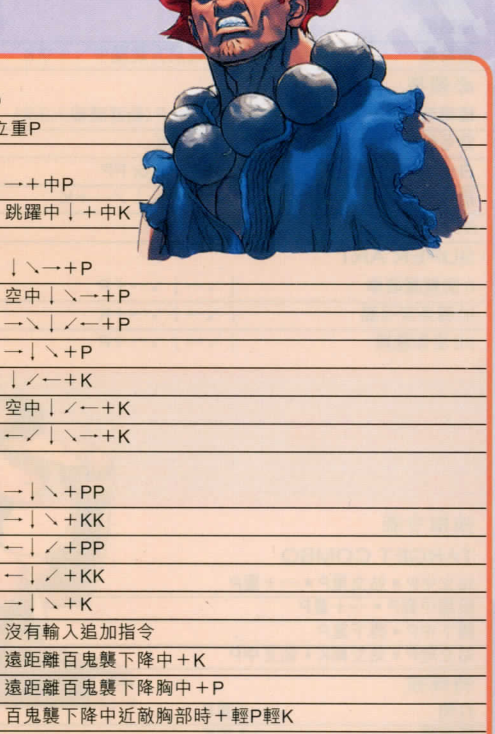
特殊技	
ERLBOW CANNON	↓ or ↘＋重P
DRILL KICK	空中↓要素方向＋中P or 重K同按

必殺技	
電磁BLAST	→↓↘＋P • P連打
TORNADO HOOK★	←↙↓↘→＋P
FLYING VIPER★	↓↙←＋P
SNAKE FANG	←↙↓↘→＋K
RAISING COBRA★	↓↙←＋K

SUPER ART	
I) 超電磁STORM	↓↘→↓↘→＋P • P連打
II) SLAM DANCE	↓↘→↓↘→＋P
III) ELECTRIC SNAKE	↓↘→↓↘→＋P

滅殺之魔神

豪鬼



技指令表

TARGET COMBO

站立中P • 回中站立重P

特殊技	
頭蓋破殺	→＋中P
天魔空刃腳	跳躍中↓＋中K

必殺技	
豪波動拳	↓↘→＋P
斬空波動拳	空中↓↘→＋P
灼熱波動拳	→↘↓↙←＋P
豪昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲斬空腳	↓↙←＋K
空中龍捲斬空腳	空中↓↙←＋K
前轉	←↙↓↘→＋K

阿修羅閃空	
(右方長距離移動)	→↓↘＋PP
(右方短距離移動)	→↓↘＋KK
(左方長距離移動)	←↓↙＋PP
(左方短距離移動)	←↓↙＋KK
百鬼襲	→↓↘＋K
百鬼豪斬	沒有輸入追加指令
百鬼豪刃	遠距離百鬼襲下降中＋K
百鬼豪衝	遠距離百鬼襲下降胸中＋P
百鬼豪碎	百鬼襲下降中近敵胸部時＋輕P輕K

SUPER ART	
I) 滅殺豪波動拳	↓↘→↓↘→＋P
天魔豪斬空	空中↓↘→↓↘→＋P
II) 滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘→＋P
III) 滅殺豪螺旋	↓↘→↓↘→＋K (空中可)
瞬獄殺	SUPER ART GAUGE MAXIUM時輕P • →輕K • 重P
金剛國裂斬	SUPER ART GAUGE MAXIUM時↓↓↓＋PPP

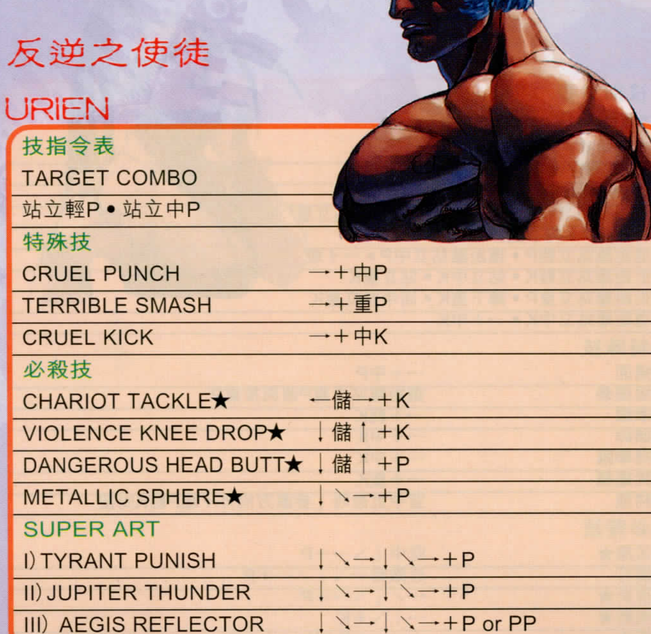
仙術之老怪

ORO

技指令表	
特殊技	
旋轉肘	→＋中P
空中地獄車	空中近敵時↓要素方向以外＋輕P輕K同按
二段跳	跳躍中輸入↑要素方向
必殺技	
日輪掌★	←儲→＋P
鬼JAMMER★	↓儲↑＋P
仁王力	近敵時→↘↓↙←＋P
人柱渡★	↓↘→＋K(空中可)
SUPER ART	
I) 鬼神力	↓↘→↓↘→＋P (or PPP同按) 後，近敵時按P
鬼神空中地獄車	↓↘→↓↘→＋P (or PPP同按) 後，空中近敵時按P
II) 夜行魂	↓↘→↓↘→＋P or PPP同按
III) 天狗石	↓↘→↓↘→＋P or PPP同按

反逆之使徒

URIEN



技指令表	
TARGET COMBO	
站立輕P • 站立中P	
特殊技	
CRUEL PUNCH	→＋中P
TERRIBLE SMASH	→＋重P
CRUEL KICK	→＋中K
必殺技	
CHARIOT TACKLE★	←儲→＋K
VIOLENCE KNEE DROP★	↓儲↑＋K
DANGEROUS HEAD BUTT★	↓儲↑＋P
METALLIC SPHERE★	↓↘→＋P
SUPER ART	
I) TYRANT PUNISH	↓↘→↓↘→＋P
II) JUPITER THUNDER	↓↘→↓↘→＋P
III) AEGIS REFLECTOR	↓↘→↓↘→＋P or PP

疾風之青龍

YANG

技指令表	
TARGET COMBO	
垂直或前方跳躍中中K • 空中↘＋中K	
站立輕K • 站立中K • 站立重K	
站立中P • 站立重P • ←＋重P	
特殊技	
旋風腳	→＋中K
雷擊蹴	垂直或前方跳躍中↘＋中K
必殺技	
螳螂斬★	↓↘→＋P (能連續輸入3次)
穿弓腿★	↓↘→＋K
白虎雙掌打	↓↙←＋P or PP
前方轉身	近敵時→↘↓↙←＋K
快跑	→↓↘＋K
SUPER ART	
I) 雷震魔破拳	↓↘→↓↘→＋P
II) 轉身穿弓腿	↓↘→↓↘→＋K
III) 星影圓舞	↓↘→↓↘→＋P

力量爆發之強者

ALEX



技指令表	
特殊技	
CHOP	→＋中K
LARIET	→＋重P
HEAD BUTT	←＋重P
FLYING CROSS CHOP	垂直或前方跳躍中↓要素方向＋重P
HEAD BUTT	近敵時←＋輕P輕K
SLEEPHER HOLD	近敵背後時←＋輕P輕K
必殺技	
FLASH CHOP★	↓↘→＋P
POWER BOMB	近敵時→↘↓↙←＋P
BACK DROP	近敵背後時→↘↓↙←＋P
AIR KNEE SMASH★	→↓↘＋K
AIR STAND PIT★	↓儲↑＋K
SLASH ELBOW★	←儲→＋K
SPIRAL DDT	→↘↓↙←＋K
SUPER ART	
I) HYPER BOMB	近敵時控捍1回轉＋P
II) BOMBERRANG LAID	↓↘→↓↘→＋P
III) STUN GUN HEAD BUTT	↓↘→↓↘→＋P

風雲之白龍

YUN

技指令表	
TARGET COMBO	
站立中P • 站立重P • ←＋重P	
跳躍中輕P • →＋重P	
蹲下中P • 蹲下重P	
站立輕P • 站立輕K • 站立中P	
特殊技	
打門	→＋重P
旋風腳	→＋中K
雷擊蹴	垂直或前方跳躍中↘＋中K
必殺技	
鐵山靠★	→↓↘＋P • P
絕招步法★	↓↘→＋P
二翔腳★	→↓↘＋K
虎撲子	↓↙←＋P or PP
前方轉身	近敵時→↘↓↙←＋K
SUPER ART	
I) 揚炮	↓↘→↓↘→＋P
II) 槍雷連擊	↓↘→↓↘→＋P
III) 幻影陣	↓↘→↓↘→＋P

鐵血之大巨人

HUGO

技指令表

特殊技	
HAMMER HOOK	→+重P
DROP KICK	← or →+重K
BODY PRESS	空中↓要素方向+重P

必殺技	
GIANT PALM BOMBER★	↓↙←+P
MOONSAULT PRESS	近敵時控捍1回轉+P
SHOOT DOWN BACK BREAKER	→↓↘+K
MONSTER LARIAT★	↓↘→+K
ULTRA THROW	近敵時→↘↓↙←+P
MEAT SQUASHER	近敵時控捍1回轉+K

SUPER ART	
I) GIGAS BREAKER	近敵時控捍2回轉+P
II) MEGATON PRESS	↓↘→↓↘→+K
III) HAMMER MOUNTAIN	↓↘→↓↘→+P(持續輸入P可終止起動)

謎之存在

Q

技指令表

特殊技	
針對腕部的上方攻擊(假)	←+中P
針對兩腕的突進痛擊(假)	←+重P
倒轉施展頭部痛擊(假)	←+重K
倒轉施展腳部痛擊(假)	↙ or ↘+重K

必殺技	
突進頭部打擊★(假)	←儲→+P(能持續按P儲勁)
突進下肢打擊★(假)	←儲→+K
高速度連續打擊★(假)	↓↙←+P
痛恨及捕獲打擊★(假)	→↘↓↙←+K

SUPER ART	
I) 突進及致死連續打擊	↓↘→↓↘→+P
II) 腹部及後頭部之痛打	↓↘→↓↘→+P
III) 爆發伴隨打擊及捕獲	↓↘→↓↘→+P後↓↘→+P or K

白色殺戮機器

TWELE

技指令表

特殊技	
滑空	空中→→
彈牆	↗↗
B.M.K.	←+中腳

必殺技	
N.D.L.★	↓↘→+P
A.X.E.★	↓↙←+P • P連打(空中可)
D.R.A.★	空中↓↙←+K

SUPER ART	
I) X.N.D.L.	空中↓↘→↓↘→+P
II) X.F.L.A.T.	↓↘→↓↘→+K
III) X.C.O.P.Y.	↓↘→↓↘→+P

超硬派空手道少女

MAKOTO

技指令表

特殊技	
正拳三連突 • 背山	→+重P • 重P
踏前上段蹴 • 鳴門	→+中K
踏前下掃足 • 黑潮	→+重K(持續輸入為偽技)

必殺技	
突進正拳突 • 疾風★	↓↘→+P(能按P儲勁，儲勁中可按K解除)
直上正拳突 • 吹上★	→↓↘+P
打下手刀(下風)★	↓↙←+P
吊喉輪 • 唐草	→↘↓↙←+K
閃空踵落 • 劍★	空中↓↙←+K

SUPER ART	
I) 正中線五段突	↓↘→↓↘→+P
II) 暴士佐波碎	↓↘→↓↘→+K
III) 丹田練氣 • 攻之型	↓↘→↓↘→+P

愛與恨之狹間

REMY

技指令表

必殺技	
VERUTYU之殘光 • OTTO★	←儲→+P
VERUTYU之殘光 • BASS★	←儲→+K
MA • SHERRIES之悲哀★	↓儲↑+K
臉色蒼白RUGURE★	↓↙←+K

SUPER ART	
I) 憤怒之SHUPERUNOVA	↓↘→↓↘→+P
II) VIERUJU中安息	↓↘→↓↘→+K
III) 傷心之NOKUTURUNU	↓↘→↓↘→+P

再現女性玉腿曲線美

春麗 CHUN-LI

技指令表

特殊技	
龍星落	空中近敵時↓要素方向以外+輕P輕K
垂突打	空中↓要素方向+重P
雙連掌	←+中P
發勁	←+重P
鶴首落腳	近敵時持續輸入中K
尖杖蹴	→+中K
鷹爪腳	跳躍中↓+中K
翼旋腳	→+重K
轉身鷲腳	↘+重K
三角跳	空中近版邊時輸入相反要素方向

必殺技	
百裂腳★	K連打
氣功拳★	←↙↓↘→+P
SPINNING BIRD KICK★	↓儲↑+K
霸山蹴★	→↘↓↙←+K

SUPER ART	
I) 氣功拳	↓↘→↓↘→+P
II) 鳳翼扇	↓↘→↓↘→+K
III) 天星亂華	↓↘→↓↘→+K

特殊操作（N＝控捍回中）

DASH	←← or →→
HIGH JUMP	瞬間輸入↓↑
QUICK STANDING	吹飛至著地時↓
投技	近敵時← or N or →+輕P輕K
GRAP DEFENCE	對手投技判定成立瞬間← or N or →+輕P輕K
LEAP ATTACK	N+中P中K
PERSONAL ARTION	重P+重K
上段BLOCKING	地上時上、中段攻擊近接瞬間→後N(右向時)
下段BLOCKING	地上時下段攻擊近接瞬間↓後N(右向時)
空中BLOCKING	空中攻擊判定近接瞬間→後N(右向時)



TEXT：小璘



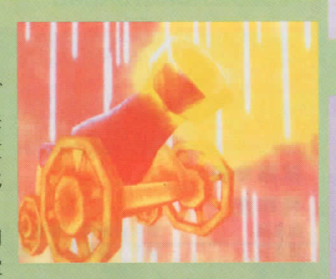


本誌早於124期為各位介紹過此作的體驗版及一些戰鬥系統，這次就為各位介紹一下能夠集合同行成員的「Crew系統」和能夠利用金錢替Vyse基地打扮的「基地系統」；另外，亦會為各位介紹本作能下載於VMS內的Mini Game。

考眼光的Crew系統

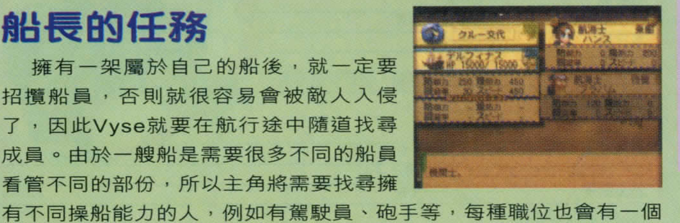
Crew系統

由船員昇級為船長



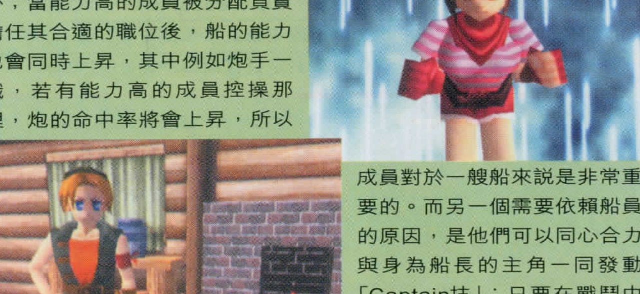
在遊戲剛開始時，主角Vyse（ヴァイスー）是不會以船長的身份登場，他會由低做起，首先是一位艾巴多洛號空賊船（アルバトロス）或烈度渣古號空賊船（リトルジャック）的船員。他是需要從不斷的戰鬥中提昇能力與經驗值，當達至一定能力及擁有一架屬於自己的船後，才有機會成為船長。

船長的任務



擁有一架屬於自己的船後，就一定要招攬船員，否則就很容易會被敵人入侵了，因此Vyse就要在航行途中隨道找尋成員。由於一艘船是需要很多不同的船員看管不同的部份，所以主角將需要找尋擁有不同操船能力的人，例如有駕駛員、砲手等，每種職位也會有一個候補成員，因此玩者可邀請多位成員上船，並為他們分配工作。只要是找到合適的船員，主角是可以無限數量地邀請他們加入，不過就要完成一定條件，他們才會加入。另外由於船上每個職位也只能讓兩位成員擔任，因此餘下的就只有留在位於空賊島的基地內。

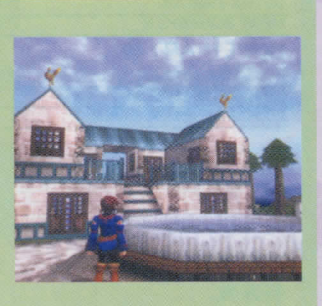
不能缺少的船員



為空賊船效力的船員們除了會減輕了主角的負擔，並能於有敵人入侵時協力一同將敵人擊退外；當能力高的成員被分配負責擔任其合適的職位後，船的能力也會同時上昇，其中例如炮手一職，若有能力高的成員控操那裡，炮的命中率將會上昇，所以成員對於一艘船來說是非常重要的。而另一個需要依賴船員的原因，是他們可以同心合力與身為船長的主角一同發動「Captain技」；只要在戰鬥中使用「Captain技」，船上所有船員也會集合在一起作出攻擊，是一個非常強勁的絕技來的啊！

基地系統

為基地裝飾一番



在遊戲中除了有一般的戰鬥與冒險外，還會有佈置Vyse與船員同住的基地之功能，當Vyse他們取得金錢外，就可以利用金錢來投資於基地內。這樣不但可以令基地變得更加華麗，基地內部的結構還會隨投資而豐富，其中更增加了售賣道具的款式，變成一處又能夠讓船員活動，又能用作補購道具的好地方。

下載Mini Game的關鍵人物

主角的同伴



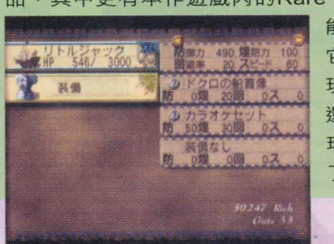
各位除了在本作中能進行驚險刺激的冒險外，還可以於VMS內下載Mini Game來玩。不過Mini Game不是在遊戲一開始便可下載，要下載便要玩者在遊戲中讓一位盜賊少年「Pinta（ピンタ）」加入，成為玩者的同陪才可。各位若想下載Mini Game的話，在遊戲遇見Pinta時就千萬不要放過他。



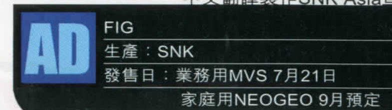
VM探檢隊



VMS的Mini Game名為「VM探檢隊」，當中有Mini Game、戰鬥和交換道具，其中的Mini Game是一個回避遊戲，其玩法非常簡單，遊戲中將會有岩石從天而降，身為空賊船的玩者就要向左右移動來避過被岩石撞破。在遊戲中途隨時會有敵人出現，那時就要進行戰鬥，當戰勝敵人後就可以取得經驗值。除了玩Mini Game外，玩者有時可能會遇到一些交易船，這些交易船將會藏有不同的道具或珍品，其中更有本作遊戲內的Rare Item，能夠將之帶到遊戲內使用。想取得它們的話就要與交易船交換，究竟玩者會以高價物品換取廉價貨品，還是會以廉價貨品換取物超所價的珍貴物品，這全都要看各位的運氣了。









遊戲概要

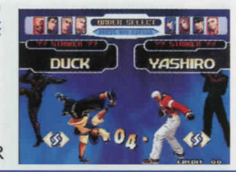
經過更一層樓的進化，今世紀最後的「K.O.F.」登場！！





SNK人氣格鬥系列「The King of Fighters ~ 拳皇」的第七彈。由前作「K.O.F.99」開始的「NESTS篇」的續篇。主角「K'」與謎之組織之間的新一輪戰鬥。今年的K.O.F.是有8隊+2名(EDIT)；全34名角色參加，新參加的角色分別有使用墨西哥摔交的羅門(RAMON)，以拳擊而戰的女性角色的芭妮莎(VANESSA)，使用護身術的謝素(SETH)，使用獨自的暗殺術的麟(LIN)和以相撲來戰鬥的大小姐四条雛子(SIJO HINAKO)等五名參戰。前作KOF99中登場的STIRKER SYSTEM為基本，將各系統再強化，令在對戰中更好玩，更精彩。

ANOTHER STRIKER~ 可選擇「裏」STRIKER！



今回的對戰形式仍是與前作同樣以3對3的對戰中第4名為護援攻擊專用(STIRKER MATCH)。另外，本作更就名人物角色有STIRKER專用之裡角色ANOTHER STRIKER的系統存在，即可以選擇兩種類的STRIKER。在「ANOTHER STRIKER」中，將集合多名歷代經典SNK人物角色等，實在非常精彩。

ACTIVE STICKER SYSTEM~ 在種種狀況下呼叫 STIRKER 出來！



「ACTIVE STIRKER SYSTEM」是應玩家面對不同狀況下呼喚STIRKER出來的新系統。玩家在跳躍中、攻擊中、投技之後也可以呼出，與STIRKER同時攻擊等多彩豐富的攻擊也可能了！

故事大綱




謎之秘密結社NESTS暴露出其存在後過了一段日子，但是、自那時開始NESTS便好像藏了起來般沒有舉行類似的活動。另一方面，與NESTS的動靜來一個對照般，世界各地頻頻發生恐怖活動的事件。希頓等傭兵部隊証實那些活動是由K'及MAXIMA兩人所引致的。雖然希頓立時準備開始追蹤2人。但是、剛好那時KOF開催的通知…！

在世界各地開始舉行格鬥大會的格鬥家們。令人驚訝的是在招待選手隊之中居然存在K'及MAXIMA們所參與的隊伍！另外像牽引著似的令NESTS發動了第階2段的計劃！！NESTS的活動是否只是一個偶然呢？還是…！？波亂再來的予感之下，THE KING OF FIGHTERS即將開幕…！！

主角及新角色介紹



K'(K DASH)
上回背叛NESTS後逃走，自那時起便斷絕了消息，但沒有人預計到他突然開始在世界各地引起恐怖活動。在其真意仍未明瞭之際，今次作為招待選手參加KOF。

MAXIMA(麥斯瑪)
為了向NESTS 報復私怨，背叛NESTS後現與K'共同行動中。他也是失去了消息的一段日子後，開始進行恐怖活動，今次同樣與K'一起參加KOF。

RAMON(羅門)
主角隊的新角色…使用墨西哥摔角術，年齡約16-18歲左右。以摔角術隨心所欲將對手摔到，其飄逸的性格下相當平而近人。雖然帶著眼帶，但究竟是獨眼，還是時裝呢？誰也不曉得；作為招待選手與K'一起參加KOF。

VANESSA(芭妮莎)
與羅門同樣是主角隊的新角色，使用拳擊術下年齡是30歲，雖然作為招待選手參加隊伍，但是與羅門同樣其意圖不明。

SETH(謝素)
紅丸隊的新角色，年齡是41歲，與紅丸認識之後開始，共同組成隊伍。同時招攬飛賊的麟(LIN)參加KOF，格鬥流派是護身術。

麟(LIN)
紅丸隊的新角色。傳聞在中國內地中存在的暗殺集團「飛賊」的男性，年齡不詳，與謝素之間進某種交易後參加隊伍，格鬥流派是使用飛賊獨特的暗殺術。

四条雛子(SIJO HINAKO)
參加女性格鬥家隊的新角色，年齡是16歲…格鬥流派是相撲。上名門女子學校的大小姐，其金髮是因為其4分之一的血統是混血兒，為了能在學校設立相撲部，所以參加隊伍。

緊急通告

SNK ASIA於7月14日，在尖沙咀加連威老道「金星遊戲機中心」，舉行最後一屆「真」拳皇2000大賽，詳細看下期遊戲誌，千萬不要錯過！

TEXT：小悠

ガンスパイク GUNSPIKE

集格鬥和射擊於一身的次世代動作遊戲

DC
製造商：彩京　發售日：發售日未定
容量：CD-COM
價格：價格未定　記憶：未定
ACT/MEM/導應VGA BOX

由兩大廠商合作開發的立體動作射擊遊戲《GUNSPIKE》正式發表了。今次的共同開發集結了彩京射擊遊戲的經驗，與CAPCOM的立體效果和格鬥遊戲技術，那麼它們能擦出了些怎樣的火花呢？這個射擊遊戲的動作要素十分重，以俯瞰視點和多方向操作來進行遊戲，真的讓人非常期待。還有這遊戲除了在DC登場外，也同時在街機市場上推出，現在不如來看看這遊戲的基本操作和四大奸角吧！

多姿多采的攻擊系統

遊戲的進行是由三個掣去組合出遠攻擊、近攻擊和其他的特殊攻擊。

ROCK ON



當玩者遠距離對敵時，只要把角色對向敵人，便會自動地把敵人ROCK ON了。當玩者要射擊高處的敵人時便需要先將其對準，於ROCK ON後才能進行射擊。而射擊當然是用SHOOT掣了。ROCK ON的最佳使用法是在敵人發放大量飛彈時，一邊迴避一邊進行反擊。

HEAVY SHOOT





跟通常的射擊不一樣，是要把SHOOT掣和ATTACK掣一起按，便能發出比平時破壞力更高的射擊了。不論在攻擊力和射程也遠比一般射擊為強的HEAVY SHOOT，能在較遠的位置作出突破，於開路和消滅大量敵人方面十分有效。可是這威力非凡的攻擊於發射後會產生很大空隙，所以要慎重地使用。

HEAVY ATTACK



除了利用射擊來牽制遠距離的敵人外，以近攻擊來擊倒身邊的敵人也十分重要。用ATTACK掣來攻擊威力是比SHOOT掣的高，但這ATTACK只是限於攻擊近身的敵人。而ATTACK跟SHOOT一樣，是有強化版攻擊的，稱為HEAVY ATTACK。在擺脫敵人的纏繞時能有效發揮其較果，還有能給BOSS致命的一擊，因為HEAVY ATTACK是除了SPECIAL ATTACK外威力最強的。

SPECIAL ATTACK





是擁有絕大破壞力的必殺技。這是有彈數限制的特別攻擊，不同角色會有不同的攻擊，有的是擴散系攻擊，有的是一點重擊，按玩者操控麼角色而定了。

令全世界陷入恐怖的黑暗組織四天王

阻止玩者的是世界性的黑暗恐怖組織，由組織的四天王所操縱。他們的人物設定是由CAPCOM的畫師西村負責，所以會給大家有一種似曾相識的感覺。



CATLADY BEAUTY

四天王的紅一點，纖細的體形使用的卻是大型的萊福鎗。猶如模特兒般的優雅身材，其實是個能靈活地使用萊福鎗於遠距離狙擊玩者的強敵來。登場時會與兩隻白老虎一起阻止玩者前進。

BARLOG

輕型的身體以高速的跳躍接近玩者，用兩手鋭利的勾爪襲擊。除了兩手的勾爪外，他還會使用西洋式的飛刀在遠距離作擴散式的攻擊，是個不論在格鬥戰和遠距離攻擊也很擅長的人。



KABUKI

兩腕移殖了迴轉機關砲，全身裝備了強力武器的極惡改造人。動作雖然很緩慢，但是他會以大量亂射式的火砲進行攻擊的，還有他不敵玩者時會跟一部大型飛行戰車一體化的，玩者必須小心。



PSYCHICER STING

除了知道他是四天王之首外，其他便一無所知了，是個一般的男子。他大概會以超能力作為武器和玩者戰鬥吧……

TEXT：小璘

COOL COOL TOON

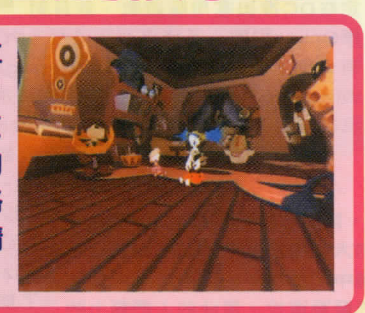


製造商：SNK	售價：5800日圓
發售日：預定8月10日	
容量：GD-ROM	記憶：4 Blocks

AAVG／MEM／1-2人／對應震動、VGA BOX

看著畫面不斷的按掣吧！

以可愛的角色、考各位節拍的音樂遊戲《Cool Cool Town》，曾在125期為各位作簡單的介紹，今次就繼續為各位介紹有關此作最新情報吧！



要眼明手快才能完成遊戲

上次為各位介紹的「Notty」和「Flitz」，其實是本作的遊戲主要玩法。這兩種遊戲的玩法可以說簡單，但亦可說是困難，因為這全是要靠玩者能否以最快速度來按掣。現在還是先為各位介紹一下遊戲的玩法吧！

Notty



這是一個要玩者依照著拍子按掣的模式，而這模式是與拆炸彈有關的，所以各位在遊戲過程中一定要小心，否則就會令炸彈引爆的了！在遊戲開始時候，畫面會出現共有8個位的暗號，這可是解除起爆裝置的暗號來的，各位一定要將之記著。其後，真正的考拍子遊戲開始了。這時畫面會顯示拍子欄，在欄上會有一些符號，只要看準當拍子欄的符號移動到需要按拍子的地方，然後在那時按下合適的掣便能通過。而在完成之前的按拍子遊戲後，就要將在遊戲開始之時所顯示的暗號，順次序地按下對應的掣，便可以了就能將炸彈完全拆除的了。





不過要注意若在不適當的時間按掣的話，會令致引爆的「爆炸君（ばくだんくん）」就會使自己身體澎漲，只要按錯多次、令爆炸君不斷澎漲的話，就會引起大爆炸，而這亦即代表Game Over了！

Flitz



這個遊戲模式的玩法將會與「Notty」有很大分別，之前的Notty就有點像《PARAPPA THE RAPPER》的玩法，而Flitz則完全不同。在遊戲畫面將會有一個圓形、一個顯示了玩者需要按指令的環和游標；在遊戲的時候，那個顯示環會圍繞著圓型轉動，玩者要利用Analog控桿將游標移動到與顯示環的指令符號重疊，並在此時按下所顯示的指令便可。若能依時按掣的話，顯示環就會收縮，難度亦當然相對提高啦！而有時，顯示環可能會變成一些藍色的符號，並位於圓型的線上，那時玩者就要利用Analog控桿，順著藍色符號的移動方向和位置而轉動。



要注意按掣的速度是會影響成績的，而成績就將會分為四種，它們分別是「Cool」、「Nice」、「Okay」和「Poor」。遊戲不會只要玩者依時按掣那麼沈悶，當中將設有「必殺技」使出，讓玩者更容易取得勝利，至於使出必殺技的方法是要連續取得20次或以上的「Cool」或「Nice」，又或是連續取得10次或以上的「Okay」或「Poor」，便能按L或R掣發動了。



按指令以外的樂趣

購買衣服



各位有沒有打算為這些可愛的主角們在遊戲時換上其他衣服呢？當各位進行「Notty」或「Flitz」的時候，將會出現《Cool Cool Town》世界的金錢「渣拿（ジャラ）」，只要將之收集到一定數目後，便能到Cool Cool Town的時裝店購買衣服，替主角們換上新衣。這些衣服除了令角色更可愛外，它還有改變遊戲難易度的功能的！因此各位不要只管玩遊戲，有空的話也要購買衣服啊！

提取金錢和增加衣服款式

為了讓各位能賺得更多「渣拿」，本作將會對應NEOGEO Pocket遊戲《Cool Cool Jam》，讓玩者能將《~Jam》的「渣拿」傳送到本作內。另外，衣服除了能在遊戲內購買外，還能透過上網購得的。只要各位的Dreamcast能夠上網的話，便能進入上網專用的地方「Collectower」內購買更多衣服，另外，這處還能讓玩者交換所得的衣服。只要購買更多衣服的話，便能令遊戲有更多變化。



*圖片為開發中畫面



TEXT：小悠

DC 製造商：SEGA 容量：GD-ROM
發售日：2000年內予定
售價：未定 記憶：容量未定
TAB/MEM/對應VGA、振動器、網上對戰、DC專用keyboard



世界著名的Trading Card Game入侵DC世界

MAGIC The Gathering小歷史

MAGIC這個Card Game是於1993年8月，美國大學教授查理．卡菲爾特博士所設計的Card Game。遊戲以杜美尼亞這個架空的幻想世界為舞台，兩位魔法師(即玩家)要用不同的魔法(Card)對戰。咭的種類有很多，基本上分為地、巫術、結界、神器和生物等。遊戲的基本流程是以地吸取魔法力(Mana)，使出召喚生物、佈下結界、用神器和發放巫術等，目的是將對手的HP減至0，這樣便是勝利了。而每位玩家也有20點HP，以自己組合的套牌對戰。一套牌標準有60張，而地、生物和咒語等東西自由由分配，要組合一套好的套牌是十分考技巧的呢！

於世界各地也非常流行的Training Card Game《MAGIC The Gathering》繼PC版後，現在也決定在DC推出家用版遊戲，並且對應Online對戰，不過是否能接駁上PC版的Server進行對戰便暫時沒有公佈。《MAGIC The Gathering》是由美國Card Game始祖，Wizards of the Coast所製作的咭牌遊戲。雖然由美國源起，但是它已經風靡世界各地，並以多國文字推出。而在東亞地區，包括香港在內都有世界排名賽和推廣活動舉辦。筆者也是MAGIC的玩家來呢(笑)。單是日本本地玩MAGIC的人數已有10萬人。而今次SEGA與Wizards合作的DC版MAGIC，除了能對應網上對戰外，還添加了Training Mode指導初學者和加強CPU的思考速度，不論對初學者和進階的玩家也照顧週到，單人和二人即時組合套牌對戰呢。

DC版MAGIC The Gathering故事

杜美尼亞是多次元宇宙的混合體，當中有5個世界的領主正住行大規模的魔法戰爭。作為魔力之源的大地因為他們的戰鬥而逐漸枯渴。這時候有一個領主在時空的裂縫中，發現新的世界。而那個領主為了得到強力的魔法力便向新世界發動進攻。當地的人們奮力的抗衡他們，但是被征服已是時間上的問題。這時候新世界的長老感到一位青年有能力對抗入侵，便教他們使用魔法的方法和五色水晶的秘密，於是青年便展開這個異世界的冒險了。


◆MAGIC世界的原創人物也以CG登場。

◆克撒傳的傳奇生物、閃電龍。

◆MAGIC的五大屬性，黑、白、紅、藍、綠。

◆因為在日本家用機上開發，所以戰鬥採用了日文。

◆三種國家文字的白色傳奇人物，白聖者•希望化身、大天使長•蕾狄安和撒拉天使。

◆不同屬性的魔力源自不同的土地。

◆巫術有普通巫術和瞬間巫術之分。

◆神器除了是器具外也有的是神器生物來。

◆結界也有分普通結界和生物結界兩種。

BY隨風



噴漆小子
JET SET RADIO

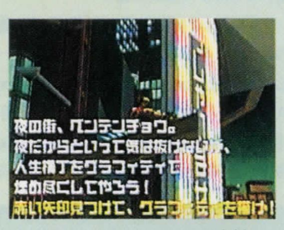
DC
發售商：SEGA
發售日：6月29日
售價：5800日圓　容量：GD-ROM
ACT/MEM/1-2P

年輕就是本錢－



為什麼我們不可以反叛？為什麼我們不可以胡鬧？反正我們有的是精力！年輕就是本錢、年輕就是一切！就讓那班自以為是的大人，看看我們這些混小子的力量！在街上亂飆不算什麼，胡塗亂漆是我們的樂趣，就讓我們帶你進去，「小孩子」的玩樂世界吧！

狂歡之地－



同樣是五光十色的世界，在跟東京相似的TOKYOTO(トｰキヨｰト)中，有三個瘋狂的少年少女在這兒盡情玩樂，他們分別是珀都(ビｰト)、加末(ガム)及柯(コｰン)。這三個人不論日夜都流連在SHIBUYA(シブヤ)城、KOGANE (コガネ)城及BENTEN(ベンテン)城等地，並到處畫上自己的記號，像小孩「爭地盤」似的。

遊戲目的－



遊戲的目的當然是四處噴漆油啦！不過並不是所有地方都需要噴塗，而是有紅色箭嘴的地方才是需要噴塗的地方。當玩者經過這些地方的時候，會出現角色LOGIC的樣子，此時只要按「L1」掣就可以噴出美美的標記了。但是別忘了，要先收集了噴漆才能噴塗呀！當玩者把所有有箭嘴的地方都噴上LOGIC後，就算是完成該版的任務。



開始瘋狂時間－

剛開始的時候玩者需要控制珀都挑戰加末及柯，以求他們加入帕都的隊伍。當玩者挑戰成功後，就進入可以自由地進入TOKYOTO的三個地方，再隨自己喜好找一個地方及角色，並在有限時間內到所有地方噴上自己的記號。當把所有版圖完成後就表示爆機，但豈會這樣簡單就能全部完成？





從簡單到容易－

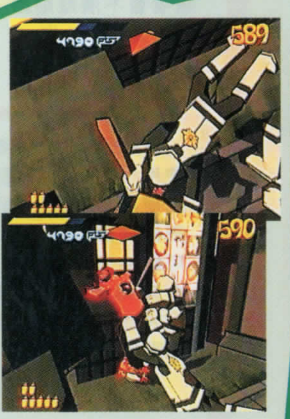


在剛開始也許只需噴一下圖案便完成，可是慢慢地，簡單的圖案再也不能滿足角色了！圖案變得越複雜，玩者要輸入的指令便越複雜。當玩者開始噴塗後，要跟著綠色箭嘴來移動控制杆，如果其中一個MISS掉的話就要整個重新再來。當整個過程完成後，一個美麗圖案便會出現眼前。但要留意的是每移動一次箭嘴皆會使用掉一支噴漆，因此要先收集數量較多的噴漆就開始噴塗喲！而收集噴漆方面，綠色的噴漆代表了五支噴漆，而黃色的則只有一支。





死亡之旅－



別以為你一定可以安全完成整個塗鴉過程，因為塗鴉是犯罪的一種，當被警察伯伯發現後，他們便會跟你展開一段「捉迷藏」！你越逃，他越追，當你被他抓到時，嘿嘿嘿，他那警棍可是會毫不留情地在玩者身上留下無數的「吻痕」。逃吧！你的生命力有限，逃不掉的話就只有被活活打死的份兒了！另外，若碰撞到別的「塗鴉黨」或街上的阻礙物如車子，也有減少生命力的機會呢！

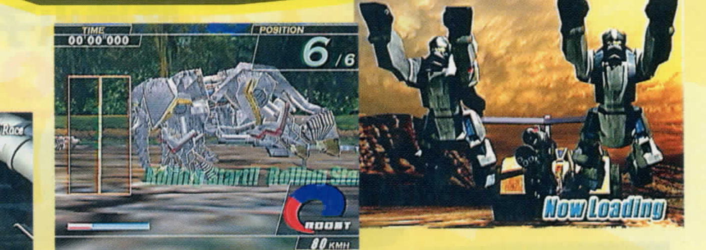
TEXT：小悠



機械野獸大疾走！！

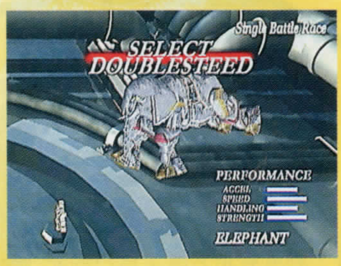
在云云的賽車遊戲中能脫穎而出，需要一些可以突出遊戲的要素去吸引玩家。今期的《Draemcast Magazine》中附送了體驗版的《ZUSARVOSAR》就是一例。《ZUSARVOSAR》是一隻以立體機械獸為賣點的競賽遊戲，以不同性能的機械獸去拉一架戰車來進行比賽。遊戲的美版色彩很濃烈，加上那些機械獸的造型不禁令人想起著名的《Transformer》。而這遊戲的操作性跟Rally賽車十分相似，需要玩者有不錯的技術才有機會勝出。不過礙於這是個體驗版遊戲，有許多功能也不能使用，今次只可以為大家介紹當中的基本操作。

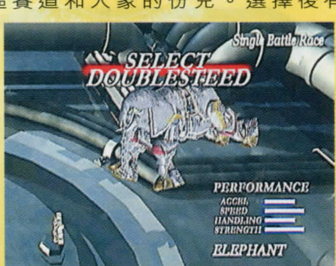
DC
製造商：RealVision
發售日：7月27日予定發售
容量：CD-ROM　價格：4800日圓
RAC/2P/MEM

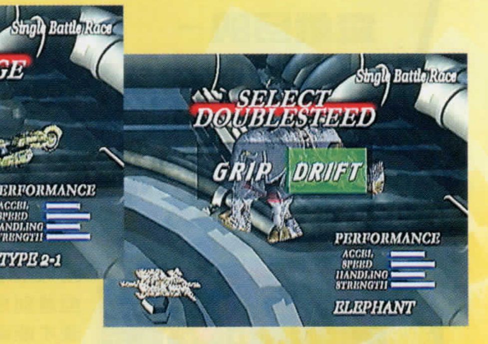


開始遊戲

遊戲開始後會出現目錄畫面，有Single Race、Single Battle Race、VS Race、VS Battle Race、Ground Championship、Time Attack、Battle和Option八個模式，而能讓玩者使用的模式暫時只有Single Race和Single Battle Race兩種。而不同處只在於能否使用武器去攻擊對手。在進入遊戲模式後會讓玩者選擇地形、賽道、機械獸和戰車，可是也因為體驗版而沒有其他選擇，只有山區賽道和大象的份兒。選擇後有GRIP和DRIFT兩種類，GRIP是玩者和CPU也使用不同的機械獸比賽。而DRIFT是玩者跟CPU使用同一種機械獸和戰車比賽。介紹一下基本的操作。

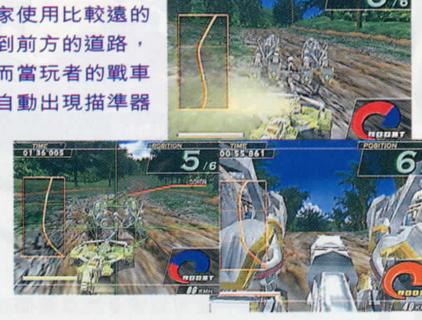






基本操作

Y掣是用來轉變玩者在遊戲進行時的視點，筆者建議大家使用比較遠的視點，這樣會易於看到前方的道路，不妨礙自己的視線。而當玩者的戰車接近對手時，畫面會自動出現描準器來替玩者描準敵人，並且把視點自動ZOOM近，這樣會令玩者看不清楚前路，所以要多加注意。



A掣是散彈砲射擊，在近距離時牽制對手十分有效，而且是不用充電便能無限使用，是最基本的武器來。但是注意攻擊對手時自己的速度也會減慢的。

X掣是粒子砲射擊，在遠距離時能準確地命中對手，並且能夠使它吹飛的重攻擊。這粒子砲在Battle Race中是非常重要的，因為攻擊對手的主要目的是令它的速度減慢，阻撓敵人去衝刺，拋離自己。速度競賽畢竟是這遊戲的目的。



X掣是用來使用BOOST的，每使用一次也需要重新補充能源才能使用第二次，而每次加速也能把機械獸的能力推至極限，但只可維持五秒鐘左右，而且機械獸會變得十分難去操縱。在使用BOOST的時候能以滑行過彎，是高難度技術來。





最後最重要的是R掣，這是加速掣來的。但這遊戲是沒有減速掣的，所以放鬆加速掣便是唯一減速的方法……這也和在使用BOOST的時候能以滑行過彎有很大關係。

BY 好想要百寶袋的隨風

N64
發售商：EPOCH
發售日：預定7月發售
售價：6800日圓　容量：128 MB
ACT/MEM/1~4P

ドラえもん3

のび太の町SOS！

叮噹 3-大雄之町 SOS

叮噹大雄陪你過暑假

小孩子的美夢－

相信小時候令人印象最難忘的卡通片，都莫過於是《叮噹》了。身為主角的叮噹及大雄，總是以搞笑形式來帶出他們之間的友誼，而叮噹的百寶袋，更像是一個無底的洞，每次都變出令人驚喜的道具來。現在《叮噹》終於又推出新的遊戲，大家有興趣跟叮噹及大雄一起冒險嗎？

角色陣容鼎盛－



角色方面，玩者可以使用的角色包括有叮噹、大雄、靜兒、技安及阿福，他們的能力值及擅長技能亦會依照其漫畫版的原來設定，如大雄的射擊能力很利害。一開始玩者只可以控制叮噹及大雄，而其他角色則會分散於不同的地方，玩者要四處移動以找出他們身處的地方，並跟他們戰鬥，獲勝後他們會加入成為同伴。當靜兒等人都加入了玩者的隊伍後，就是跟巴露決戰的時候了！大家要加油呀。



可以進入大雄的世界－



而本作另一個特別之處，就是可以直接進入大雄所身處的街道，就是在卡通片中大雄時常流連的公園、學園等地方，當然人物們的家亦存在啦，但有沒有什麼特別用途就暫未知道。不過學校的後山好像不會在遊戲中出現呢，真是可惜。另外，街道上的人如老師亦會存在，各位還可以跟他們對話呢！



敵人或是同伴？－

今集故事的是由巴露帝王(パグル)所統治的特克魯(ダクル)星，及大雄所在的街道互相連結而展開。此次連結令到靜兒、技安及阿福不知所蹤，而留在街上的人亦不好過，因為特克魯星的人民把街上不服從他們的人都捉起來。為了解決街上的困境，大雄及叮噹決定把靜兒等人找回來，並一起把巴露打敗、把人們救出，回復街道的和平。



所渴望的…－

在《叮噹》的世界中，大家最喜歡的想必是它的道具吧？在遊戲中這些道具將會再現各位的眼前，而且更是幫助各位完成遊戲的重要物品，例如把一片沙漠的地方變回翠綠的森林，又或是在特別的場合突然出現提示請玩者使用道具。當然，要得到它們並不是易事，它們大多會收藏在一些隱藏地方，抑或是在版圖上突然出現，甚至是跟人聊天時得到，真是令人意想不到的出現方法。



小遊戲－



以N64的機能，不加入一些四人對戰的功能實在十分浪費。幸好此遊戲沒有令各位失望，因為當中加入了很多可讓四人同時對戰的小遊戲。要得到這些小遊戲的方法並不是太難，只要在故事模式中收集精神項目，那小遊戲就會不斷增加。這些小遊戲的玩法大多輕鬆有趣，適合一家大小同樂，相信大家可以大戰一番呢！另外，玩者只可以選擇一個角色來玩小遊戲，其他角色當然就成為對手了，而對手所擅長的遊戲亦跟其能力有關，例如大雄會對射擊的小遊戲比較擅長，如果他成為對手的話，玩者可會吃足苦頭呢！

TEXT：小璘

ROLE PLAYING GAME

進入無限的冒險世界吧！

PS	
製造商：Konami	
發售日：發售中	售價：Open價格
容量：CD-ROM	記憶：2 Blocks
RPG／MEM／1人／對應Analog Controller	

聽天由命的遊戲



隨著不同的密碼而進入不同故事的遊戲，這種不能預測的玩法是否很有趣呢？這種從玩者自己隨意輸入數字或利用CD的條碼，來創造出不同世界的「自動生成遊戲」，其中有《Monster Comple World》、《陸行鳥的不思議迷宮》、《勇者鬥惡龍 Characters' 杜魯尼可之大冒險2~不思議之迷宮~》等也是以這形式進行遊戲，不過它們也是將迷宮自動生成出來，至於本作卻是首隻自動生成遊戲故事。現在就為各位介紹一下究竟本作是一隻怎樣遊玩的作品吧！



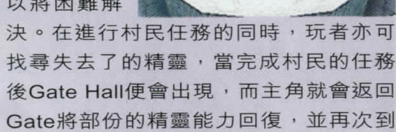
故事內容



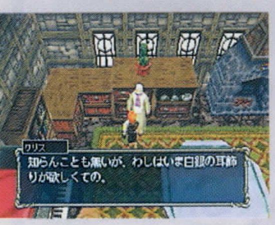
主角「菲度（フィート）」是看守著聯繫著兩個世界「Elder（エルドラ）」與「諾斯艾路（ロスエル）」的「Gate（ゲート）」之精靈使，Gate是由8種不同的精靈之力量形式，它是用來管理著Elder和諾斯艾路世界的穩定。可是不知什麼原因，精靈的力量突然消失了，而Gate亦失去其能力，世界變得混亂起來。而身為主角的玩者，就要進入Elder世界內將精靈找回來，使Gate的精靈能力回復，令世界回復以前般和平。

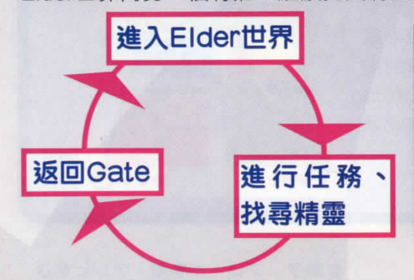


完成任務、找尋Gate Hall



整個遊戲都是以同一個流程進行，而流程就是主角會先到達Elder世界內的村莊，村莊內的村民會要求主角完成他們的困難，主角就找探村民一些情報以將困難解決。在進行村民任務的同時，玩者亦可找尋失去了的精靈，當完成村民的任務後Gate Hall便會出現，而主角就會返回Gate將部份的精靈能力回復，並再次到Elder世界內另一個村莊，繼續完成村民的任務以找尋精靈能力。





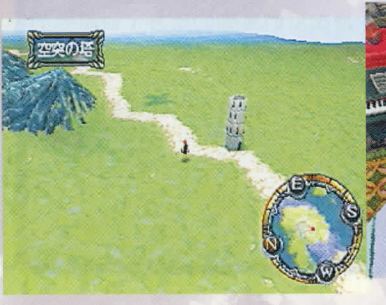


收集情報

主角不能在剛進入Elder世界後便立刻進行任務的，玩者將需要到村內與村民談話，從中得知他們所遇到困難，才可到與事件有關的地方進行冒險。要注意事件有關之地點是要村民將困難告訴出來才會出現的，而有時玩者是需要與他們談話多次才會說出地點所在，所以當到達新的村莊後，就一定要與村民好好交談了。



另外，除了有些特定的地方必需到達以完成任務之外，還有一些地方是可以讓玩者隨意進入的，它可以說是讓玩者找尋寶物的地方。至於其出現的方法基本上也與任務所在地點的出現方法一樣，也是需要從村民口中打探才會出現。

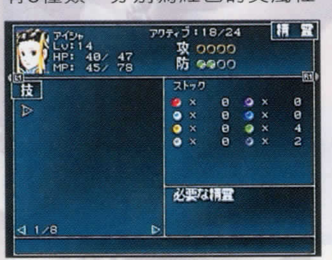




提昇能力的精靈



玩者在遊戲中將能夠於寶箱、完成任務等取得精靈，它們除了可回復Gate的精靈能力外，還可以提昇角色之攻擊和防禦能力，或配合特定數量的精靈來組成出必殺技。而精靈總共有8種類，分別為紅色的炎屬性、淺藍色的冰屬性、黃色的雷屬性、紫色的地屬性、深藍色的水屬性、綠色的風屬性、白色的光屬性和黑色的闇屬性，每種也有不同的能力。當玩者取得精靈後，就可以在觀看角色資料的「精靈」中為角色提昇攻擊（こうげき）和防禦（ぼうぎょ）能力。由於主角及其同伴也各有不同的屬性，所以若玩者裝置上與角色



相同之精靈的時候，效果就會增加更多。

而利用精靈組成出必殺技方面，玩者可以在提昇攻擊力的畫面中按△掣，便會在「技」一欄中出現必殺技的精靈所需數目，如果在那裡並沒有顯示任何必殺技名，就表示精靈數目不足。但一般來説所需之精靈也是要多種不同屬性，而數目則是1至4顆左右。



屬性	攻擊能力之效果	防禦能力之效果	同屬性之角色
炎	攻擊力+2	防禦力+2	古寧(グレン)
冰	攻擊力+2	防禦力+2	艾斯托魯(エストール)
雷	攻擊力+2	防禦力+2	亞利諾亞(エレノア)
地	攻擊力+3	防禦力+3	瑪拉度(マクラウド)
水	攻擊力+1、異常狀態攻擊成功率↑	防禦力+1、受到異常狀態攻擊率↓	愛莎(アイシャ)
風	攻擊力+1、直接攻擊命中率↑	防禦力+1、回避率↑	迪奧妮(ディオーネ)
光	攻擊力+1、戰鬥速度↑	防禦力+1、受到Critical率↓	皮亞路(ピエール)
闇	攻擊力+1、Critical率↑	防禦力+1、魔法防禦力↑	柯露菲亞(オルフェア)

以速度行動



本作是以玩者的速度來決定作出行動的先後次序，每位角色將會在MP旁擁有時間器，當角色能夠行動後就可以為其編排行動，其中有攻擊、防御、魔法、道具(アイテム)和逃走(逃げる)。

職業



在本作中將會設定10種不同的職業，讓玩者能為角色決定職業，令其能配合不同武器、防具、物理攻擊和魔法攻擊。這10種職業中大致分為3類，它們分別為基本職業、上級職業和特殊職業，每種也有不同特色；不過，這些職業基本上除了主角能全部適用外，每位角色也只有特定職業才會適合。而各位想為角色轉職時，就可以在主角返回Gate時選擇，但要留意某些職業是需要取得特定數目的精靈石才能轉職的。

一切由基本開始



當玩者完成任務並返回Gate時，所有與玩者同行之同伴就會消失，而在之前進行任務所儲下來的能力值和Level也會消失，所以在主角再次進入下一個Elder世界後，他會變成Level 1、同伴亦需要到教會召喚才會再次出現。不過金錢和道具則可以帶到下一次冒險，這樣，玩者就可放心購買道具啦！另外，要注意若於上次一冒險中替角色裝置了精靈並沒有取出來的話，在下次召喚同一位角色的時候其精靈就不能取出來了。



進入Elder世界

在再次進入下一次Elder世界冒險前，玩者能夠在Gate前的石像整理道具，當中最多能儲存320種道具。整理好道具後，玩者可到Gate前決定Elder世界的地點，由於之前也説過故事是自動生成，而這裡就是自動生成的地方；每一個故事也用了不同的數目代表，玩者可以在「鍵番號入力」的選項中輸入數目。

輸入數目的方法有很多種，其中有讓玩者自己輸入數目的「直接入力」、由電腦隨機決定的「Random輸入(ランダム入力)」、從不同的遊戲儲存進度來決定數目的「從Memory Card(メモリーカードから)」和從不同的CD來決定數目的「從CD(CDから)」，遊戲就會從輸入得來的數目中得出故事的模樣。

在選擇故事之代表數目以外，玩者也可以選擇下一個世界的難易度，那裡有最高的Level 8至最低的Level 1，難度是會隨玩者完成冒險的數而增加，所以在遊戲初時是不能選擇Level 8的難易度的。難易度不同是不會影響故事的，它只會影響敵人的強弱和道具的珍貴程度。



職業種類	職業名	所需精靈石	合適轉職之角色
基本職業	戰士(ファイター)	—	菲度、古寧、艾斯托魯、亞利諾亞、瑪拉度、愛莎
	魔法師(メイジ)	—	菲度、古寧、艾斯托魯、亞利諾亞、瑪拉度、愛莎、迪奧妮
	獵人(ハンター)	—	菲度、迪奧妮
上級職業	騎士(ナイト)	24	菲度、古寧、艾斯托魯、亞利諾亞、瑪拉度、愛莎、皮亞路、柯露菲亞
	上級魔法師(アークメイジ)	24	菲度、古寧、艾斯托魯、亞利諾亞、瑪拉度、愛莎、迪奧妮、皮亞路、柯露菲亞
	騎兵(レンジャー)	24	菲度、迪奧妮
特殊職業	劍士(ソードマスター)	64	菲度、古寧、皮亞路
	魔法騎士(マジックナイト)	32	菲度、亞利諾亞、愛莎、柯露菲亞
	巫師(ウィザード)	64	菲度、艾斯托魯、柯露菲亞
	小偷(シーフ)	28	菲度、迪奧妮

TEXT：小璘

綠野仙蹤~Another World~Rung Rung



懂得魔法的桃麗絲？

PS
製造商：TYO ENTERTAINMENT
售價：3000日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCKS
AVG／MEM／對應DUAL SHOCK

曾經於102期為各位介紹過的本作，不知各位還對它有沒有印象呢？這隻講述小女孩桃麗絲與愛犬多多被龍捲風捲到魔法國家奧滋，並要以造出魔法道具以解除魔法師咒語的遊戲，在最近已經推出了。不如現在就看看桃麗絲要怎樣才能回家吧！



用魔法解決問題

由於每條村也被咀咒變成沒有顏色，桃麗絲是沒有可能沿著黃色的小徑走到女王處的，所以小妖精就給她製造魔法道具的東西，讓她將咀咒解除。而桃麗絲在其中一件東西——魔法之壺「哥查」中取得製造魔法道具的方法後，就出外找尋材料了。當造好魔法道具後，玩者就可以到被咀咒的地方中使用道具，將魔法解除。



◆桃麗絲的好幫手「哥查」

魔法道具製作方法

在遊戲初時，因為哥查懂得一些簡單的魔法道具的做法，所以要製作一件道具十分簡單，基本上只是找到材料便可。但隨著桃麗絲走到其他村莊，那裡有不同的魔法被咀咒著的時候，她就要自己想出辦法，向村莊內的村民打探消息，又或是以自己的經驗來配製出道具。



材料來源

基本的搜尋方法

要找得材料，桃麗絲可要到外間採集，而唯一可以從家裡無限量取得的，就是不思議的水（不思議な水）。至於採集方法，就是當她在外間的時候，玩者只要按著△掣便能開始找尋，她每次的尋找結果也不同。當中將會有三種不同的反應，若顯示出「……」的話，就表示附近沒有材料；顯示「？」則表示在附近的地方可能有材料；顯示「！」則表示她找到材料，而同時發出的閃光位置則是材料所在位置，只要她到該處按〇掣便會取得。


◆要留意桃麗絲的反應啊！

方便的搜尋方法

要注意在桃麗絲每次利用△掣找尋材料的時候，顯示於畫面左下方的體力也會減少一點的，各位可以利用道具回復或回家中的床上休息，若減至0的話就一定要返回她的家中休息，每休息一次也會令日子經過一天。但玩者也不一定要利用△掣才能取得道具的，只要玩者在桃麗絲走動時不斷按〇掣嘗試，亦能取得材料。另外，在樹上可能有不少道具取得的，玩者要到樹下按〇掣搖樹，才能取得材料的。有時假如外間的材料已被拾空的話，也可利用休息一天以令外間的材料作補充。

除此之外，桃麗絲每次也最多只能攜帶20件道具，而道具的數量將會顯示在畫面的右下方；但是有時有些道具的非常重的，桃麗絲有可能只取得一件道具就不能再收集其他道具，玩者應該在收集到一定數量的時候，返回家中放置於魔術畫內。

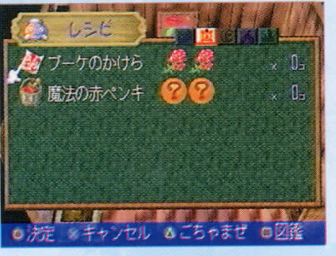
◆能攜帶的道具只有20件

◆累的話就要休息了

製造魔法道具

只要依照著製造魔法道具的方法搜集得足夠的材料，便能將材料放進魔法之壺「哥查」內，只要是分量和材料也合適的話，就一定能造到魔法道具。調配方法是在道具清單上選出想造的魔法道具及其數量後，就能開始調配。清單會顯示所需材料和分量，若在材料中出現一個「？」的符號，則代表桃麗絲不知道材料名稱，這時即使她擁有材料，也不能造魔法道具出來的。另外，若在清單的材料中顯示星型符號，即表示桃麗絲可嘗試選擇合適材料調配，若所選擇的材料適合的話，即能變成魔法道具，否則就會變成垃圾。





除了利用已知的清單選出想做

的魔法道具外，玩者還能完全由自己調配出新的魔法道具，不過當然不是隨意亂調配啦！玩者只要選出合適的材料和份量便可。在遊戲中，有時是要玩者利用自己調配造出魔法道具，才能繼續遊戲的發展的，各位要小心點啊！



◆只要集齊材料便能動手了！

◆若材料沒錯的話，必定成功造到魔法道具的

取得魔法道具的做法

要知道材料的名稱和魔法道具的做法，桃麗絲一定要向村內的人打探才能知道，所以她絕對不能忽視村民的要求的！當桃麗絲將被咀咒的村莊解除魔法後，就可以與村民談話。在開始談話的時候，玩者就只能選擇「親切(しんせつ)」這選項，當中是村民要求桃麗絲能給他們某種魔法道具，若她帶有這些道具並將之交給村民的話，他們的親密度便會增加，若增加至一定數目的時候，玩者便能在下次談話中選擇「呈看(みせる)」、「指點(おしえて)」和「交換(こうかん)」。「呈看」是村民告訴桃麗絲一些未知道名稱的材料，但他們不是知道所有道具的名稱的，因此一定要找不同地方的村民才可；「指點」是村民告訴桃麗絲製作某種新的魔法道具之材料及份量；「交換」是村民利用其擁有的道具與桃麗絲交換。





在上文「方便的搜尋方法」中曾提過當桃麗絲每休息一次也會令日子經過一天，這對於她要與村民溝通時很有關係的，因為村民的話題是會除日子不同而改變。至於奧滋國的日子是與現實世界不同，它們每星期只有4天，而每天分別被稱為「瑪知基之日(マンチキンの日)」、「卡度蓮之日(カドリングの日)」、「雲奇之日(ウインキーの日)」、「基力健之日(ギリキンの日)」。



◆只要親密度高，村民就能教桃麗絲很多事物



◆桃麗絲要與不同的村民談話

村莊內的危險

在桃麗絲到各處冒險的時候，她可能會因為村莊內某種事物而弄陷入異常狀態，而異常狀態將會顯示於畫面的左下方、顯示體力的旁邊。當她陷入異常狀態時，各位最好能盡快讓她回復，否則就會阻延她的冒險行動的。





異常狀態	顯示圖案	狀況	解決方法
沈重		桃麗絲的行動會較緩慢	將非常重的道具放到魔術畫內
中毒		行動時不斷減少桃麗絲的體力	使用道具「除毒的藥(ドケトルのクスリ)」或回家上床休息
混亂		桃麗絲會不受控制的行錯玩者所移動之方向	使用道具「解暈的藥(グルトルのクスリ)」或回家上床休息
想睡／睡著		桃麗絲會在一段時間內不能移動	使用道具「解睡的藥(ネケトルのクスリ)」或回家上床休息

桃麗絲的同伴

各位可能會覺得奇怪，為何這遊戲是以童話故事《綠野仙蹤》作為藍本而成，但在故事中陪伴絲麗絲的同伴卻一直也沒有在文中提及過。其實桃麗絲的同伴「獅子」、「機械人樵夫」和「稻草人」是早已在第一章出現了，可是要加入成為同伴，就要在第一章內將分別他們救出，便能於第二章內成為同伴了。不過在成為同伴後，桃麗絲每次也只能邀請其中一位同伴冒險，她的同伴們各有特色，相信對於桃麗絲往後的旅程更有幫助。




◆不同的同伴有不同的能力

獅子

一直也覺得自己是很細膽的獅子，所以牠很希望女王能給其勇氣，為著這原因，他就成為了桃麗絲的同伴。而若牠與桃麗絲同行的話，它將能將她身上任何道具，送回她家的魔術畫內。

機械人樵夫

它要成為桃麗絲同伴的原因，是因為它覺得自己只有一個鐵皮樞殼、沒有「心」，所以就想向女王取得「心」。而它與桃麗絲同行的能力，是可以將想弄破的東西破壞。



稻草人

經常認為自己只是用草造出來的它，覺得自己的腦也是用草做，並沒有任何知識，因此它很想女王可以令它得到知識。若桃麗絲與它同行的話，它將能給桃麗絲一些行動的意見。

多多

與桃麗絲一同被捲到魔法世界的小狗，是桃麗絲的寵物。牠能為桃麗絲找尋材料，當發現材料時就會在所在位置吠叫。

TEXT：小悠



真・三國無雙

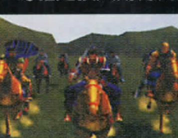
PS2 製造商：KOEI
發售日：8月上旬
容量：CD-ROM　價格：6800日圓
ACT/MEM/

ACTION與FIGHTING的終極融合

今次KOEI的《真・三國無雙》給筆者的感覺是把上集的立體格鬥GAME融入了「邊行邊打」的ACT原素，令人想起在街機上推出的《吞食天地》。而這個遊戲又是PS2上首隻立體ACT遊戲，所以它備受玩家注目。不知道是否為了改善遊戲的流暢性和故事性，KOEI一再把這遊戲的發售日期延遲到8月上旬，並且公開了幾個新系統和人物的造型，加上遊戲中十分著重三國人物的傳奇故事，所以設計了以史實為舞台的遊戲模式，有許多著名的戰事也能給玩者選擇，例如黃巾之亂和赤壁之戰也活現眼前。還有各個名場面的CG動畫，的確是讓人期待萬分呢！








史實故事模式



這個是遊戲的主要模式。當中有MUSOU MODE和能讓玩者自由選擇戰場的FREE MODE。在選擇了所遊玩的模式後便來到選擇玩者使用的角色，不同的角色有著不同的性能，並能運用不同的武器在戰場戰鬥。在選擇時更會顯示各角色的能力值，包括HP、攻擊力和防禦力等數值供玩者有一個參考作用。而玩者可以選擇的角色有夏候惇、典韋、許諸、周瑜、陸遜、孫尚香、關羽、張飛和趙雲共9人。

以名戰場為玩家的舞台

這次遊戲的舞台是以三國志的上登場的戰爭模擬出來的。以一人遊戲的話可以玩全部共五個舞台。不過玩者會因應選擇的角色是那個國家（例如孫尚香是吳國的角色）而改變戰場的順序，現在來介紹一下其中三個戰場吧！

虎牢關之戰



於黃巾之亂後的混亂時期，董卓的勢力日益強大，而且割據一方，以兵役和重稅迫害人民，令各地民不潦生。他種種的暴行令中國各地的英雄豪傑奮起對抗，共同以打倒董卓為目標，組成討伐董卓聯合軍。當中有不少傳奇人物登場，包括劉備、曹操、貂蟬和呂布等等。

黃巾之亂



與張角組織的道教教團・太平道戰鬥。由於那些教團的信眾頭上包著黃色頭巾，所以稱之為黃巾賊。玩者成為黃巾黨人的討伐部隊，為了打倒首領張角勇闖敵陣。除了首領張角外，還有他的親信阻撓玩者前進的，張寶是懂得使用妖術的啊！

長板之戰

成功打倒董卓後，天下便進入群雄割據的時期。當中曹操一統天下的計劃展開了，而劉備亦成功進入荊州，組織強大的勢力。可是曹操為奪取江南以下的地區揮軍進攻，劉備軍便展開徹退。當中有趙子龍於長板坡獨力阻擋曹操追迫，視百萬大軍如無物的英勇事跡。



POWER UP系

劍/攻擊力UP
這個是令角色攻擊力上升的ITEM來。不同顏色和大小的劍有不同的上升程度，這也是提升角色能力的途徑。

盾/防禦力UP
戰鬥中最何靠的ITEM。當防禦能力上升後，即使被敵人圍攻也沒有大問題。

點心/體力UP

點心能使玩者的角色HP最大值上升，是舍不錯的東西來。

回復系

大饅頭/體力回復
吃了它能將HP回復過來，不論是玩者角色和旗下的士兵也會得到回復。若吃掉一碟的話何以大大補充！

酒/無雙值回復

在HP下方的一行BAR是無雙值。無雙值大概是表示士氣吧！

武器系

弓箭/按R1時能放箭射擊敵人。能夠補充，最多能持有99支。



◆吳國大軍師周瑜。不論武藝和兵法也十分了得。



◆關羽對呂布，很期待的一對一畫面。

人物成長系統




玩者在戰鬥完結後，電腦會統計他在這場戰鬥中所得的武勳。武勳是由玩者斬殺敵人的數量和對敵的首領級數來計算的。除了在戰鬥中獲取經驗值外，於擊斃敵人的士兵時會有不同種類的ITEM掉出來，它們也會加強角色的能力。

◆萬人敵是玩者的目標。

TEXT：小璘

我的暑假





25年前的夏天，主角波古（ぼく）的母親因為要生小孩而不能照顧他，所以其父親就帶他到叔父的家中住了一個月。一直也享受著都市生活的主角，來到偏僻的郊外地方，每天的生活就只有跑山、捉魚、捉昆蟲，未見識過郊外生活的波古究竟會怎樣渡過他的暑假呢？



漫長的暑假怎樣渡過呢？

波古的日常生活

波古的生活可謂十分規律，當他每朝早起做運動和吃完早飯後，就開始其自由時間，它能在這段漫長時間中四處逛逛，見識不同的新事物。直至黃昏，他才回家吃晚飯，其後，再有數小時的自由時間，讓他到家裡或花園遊玩。之後，他就寫下這天的繪日記，然後便上床休息。



ボク「え～ なんでお坊さんが来るの？」

波古大冒險

四處逛逛觀察新奇事物是波古到叔父家的目標，亦是玩者遊玩本作的目的。因此玩者每天也不要放過波古發現新事物的機會，否則在他的繪日記中的內容就會變得平平無奇，而他能夠到達的地方亦會很少。所以波古要四處進行調查，多點與人談話，又或是看看電視，特別事件、道具又或是新的「冒險」地方才會出現的。其中就例如波古需要每天到有蜜蜂巢的地方，用竹枝玩弄蜜蜂巢，它才會於數日後倒在地上，而波古才能通過這條通道的。

ボク「給食のソフト麺って油っこくてお腹痛くならない？」



ボク「なんかちょうだい」

另外，在遊戲當中有很多東西是連動性的，若波古沒有發生到某些事情，有關此事的連動事情就不會發生。其中就例如之前說的蜜蜂巢通道，若波古不將蜜蜂巢弄倒令他可到其他地方，他就不能上山發現到山上有放風箏的地方，從而令波古不能放風箏。因此玩者在遊戲時將需要多點留意四周的事物，及爭取時間到多些地方。

光陰似箭的自由時間

每當吃完飯後，波古也會有一段自由時間，在早上的自由時間中，波古是沒有任何地點限制的，只要他能力可到的地方也可到達；而在晚上的自由時間則有限制，他的活動範圍只能在家中至花園，若走越這地方的話，其叔父可是會制止他的。至於自由時間的時間是以波古移動地方的數目來計算的，基本上畫面每改變一次也代表時間經過，若早上的自由時間完結時，波古的叔父會前來接他回家；若晚上的自由時間完結時，波古會自動返回房中。



おじ「はい！今日の遊び時間は終了」

おじ「こら～ ボクくん ボクくんたら…」

郊外的趣味

郊外的生活主要就是與大自然接觸，因此捉昆蟲和魚、進行昆蟲比賽和放風箏是波古渡日的活動之一；除了捉昆蟲外，其他的活動也需要在取得道具和發生事件後才會發生的。



捉魚

只要主角到屋子外、廚房旁的房子內便能取得釣魚竿，波古就能在某些河邊進行垂釣按△掣選擇釣魚工具便能捉魚，玩者只要在認為有魚上釣時按○掣，便有機會捉到魚。每當捉到魚後，魚的樣子、曾釣過的數目和長度等資料就會記錄在「暑假的釣果（夏休の釣果）」內。



昆蟲比賽

這是要波古認識到村內的朋友與及找到甲蟲才能進行的遊戲，波古首先要從昆蟲箱內拿出一隻甲蟲出來，然後決定比賽的級數並將之放在搖鼓上便會開始比賽，玩者要在比賽時按○掣控制昆蟲攻擊對手。



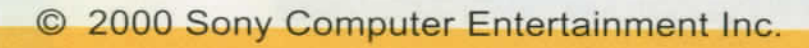
捉昆蟲

只要在自由時間中按△掣選擇捉蟲網工具便可捉昆蟲，波古只要看著昆蟲的所在位置按○掣，便有機會捉到昆蟲。捉到的昆蟲將能夠放入昆蟲箱內，但注意昆蟲箱內不能放置太多昆蟲；若昆蟲箱放滿昆蟲時，玩者就可將昆蟲放生，又或是將最多一隻新捕捉來的昆蟲放在衫袋內。另外玩者能於波古房間中觀看及整理捉回來的昆蟲。



放風箏

能放風箏是要在波古叔父替他做好風箏後才可，只要波古在山上按△掣選擇好風箏後便能開始。在放風箏時玩者要利用方向鍵移動風箏之方向，並可按○掣控制風箏線的長度。



TEXT：SAKURA KI

ADVANCED 大戰略 ~歐洲之嵐·德國電擊作戰~

人類歷史的悲劇



DC
製造商：SEGA / System Soft
發售日：發售中
容量：GD-ROM　價格：6800日圓
SLG/MEM

二十世紀的人類，經歷了兩次的世界大戰。其中第二次世界大戰是由於德國的總統希特拉侵略歐洲各地而開始的，這一段人類悲痛的歷史，正是這遊戲的舞台。玩者飾演德軍其中一隊的指揮官，要控制自軍去把每一版的任務完成。《ADVANCED 大戰略》是戰略SLG的終極名作，繼SS版後在DC之上推出。

2000種以上的兵器

《ADVANCED 大戰略》是SEGA MD年代的名作，曾經在SS之上推出過兩個版本和PC版的作品，最新的版本《ADVANCED 大戰略 ~歐洲之嵐．德國電擊作戰~》終於在DC上登場。新版本除了把畫面大幅度強化之外，登場的兵器也增加不少。由MD版本的500種，到SS和PC版本《鋼鐵之旋風》已經增加到700種，DC版的數量更會超過2000種以上。登場的兵器包括主角德軍和其他三十個國家制式的武器，當然一些在世界大戰中活躍的型號必定會登場，再加上那些生產量低和研究階段已經停產的夢幻兵器，也會在遊戲之中登場。對於一些喜歡這系列作品的朋友絕對不能錯過。







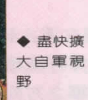
行軍的基本知識

曾經玩過這系列的人，相信也會知道行軍和自然天氣有莫大的關係。自然的晝夜和天氣的好壞，也會對行軍時有很大的影響。因此玩者們如果要成為出色的指揮官，必須清楚了解以下三大的基本知識「晝夜」、「視野」和「天氣」，在行軍時充分地考慮，才能順利地調兵遣將，否則必定會弄至全軍覆沒。在真實的歷史中，德軍由於輕視「雪」這種自然現象，才會落得戰敗的下場，玩者不要歷史重演。



◆ 晚上的命中率大幅下降





◆ 盡快擴大自軍視野



◆ 德軍便敗在風雪之中

遊戲模式

遊戲中一共會有三個模式可供玩者選擇，「Campaign」是遊戲主要的故事模式，玩者只能控制德軍作戰，遊戲的流程會根據玩者的戰況而出現不同的分支。故事會以希特拉成為德國總統的時間開始，是個忠實地表現第二次世界大戰歷史的模式。「Scenario」的模式中，玩者可以選擇的獨立版圖，是以第二次世界大戰中的著名戰役為舞台。玩者除了可以控制德軍外，還可以控制其他國家的軍隊。「Library」是遊戲的兵器圖鑑，只要在Campaign模式中曾經登場的兵器，也可以在這裡找到，目標當然是集齊2000種以上的兵器。

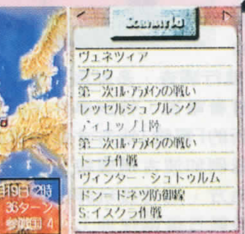


◆第二次世界大戰和希特勒有關



◆會交代Campaign 模式的故事





◆ 獨立版數的Scenario模式



◆ 戰略迷最喜歡的兵器圖鑑

晝夜

遊戲的時間會以一日24小時，每2小時為一ROUND的制度進行。要留意地域和季節的關係，北歐的日短夜和非洲的日長夜短，遊戲也會忠實地表現出來。晝夜會影響的地方十分之多，索敵範圍減少、命中率偏低和移動力下降等。要對抗這種自然現象的最佳方法，是使用一些擁有夜間作戰能力的兵器，這是取得勝利的關鍵。另外一些新月和滿月的現象，也會影響到夜間的視野。



◆天氣圖會顯示新月或滿月

視野

由於第二次世界大戰的時候，雷達和通訊的發展比較現時的差了很多，行軍時各種兵器和建築物的視野範圍有限，因此便出現一些索敵功能較好的兵器。例如一些偵察機和偵察車等，都會安裝一些雷達和感應器的軍備，玩者要利用這些兵器擴大視野範圍。緊記不能走進非視野範圍內，否則當軍隊或兵器受到一些偷襲時，會做成很大程度的損害。另外當敵人進入了自軍的視野範圍時，電腦會自動識別機種和數目，如果是未曾見過的機種，便不能顯示敵部隊的能力。


◆Option可取消視野設定


◆擴闊視野可以清楚戰況

天氣

行軍時最難掌握的敵人——天氣，它會影響軍隊的移動範圍和攻擊的能力，甚至完全不能攻擊，完全影響玩者原來的戰略。如果玩者行軍前不考慮天氣的問題，當天氣發生突變時，玩者的軍隊可能在缺乏支援的情形下被消滅。作為軍隊的指揮官，必須在行軍前想好應變的方法。另外如果惡劣的天氣持續的話，當天氣好轉時，移動的範圍未必可以立即回復正常。


◆ 天氣會影響軍隊的移動


◆ 天氣惡劣也會影響攻擊

天氣的影響表

天氣	地上部隊的影響	航空部隊的影響	戰艦部隊的影響
晴	沒有	沒有	沒有
曇(陰天)	·不能攻擊地上和航空部隊	·索敵範圍只有一格 ·爆擊效果只有一半 ·不能進行攻擊	·不能進行攻擊
雨	·不能攻擊地上和航空部隊	·索敵範圍只有一格 ·不能進行爆擊和攻擊 ·乘載了的部隊不能降落	·不能進行攻擊
霧	·移動速度減半 ·不能攻擊地上和航空部隊	·索敵範圍只有一格 ·爆擊效果只有一半 ·不能進行攻擊 ·乘載了的部隊不能降落	·航空母艦不能派出部隊 ·移動速度(包括潛艇)減半 ·索敵範圍只有一格 ·不能進行攻擊
嵐(風暴)	·索敵範圍減半 ·間接射擊的命中率下降20% ·不能進行攻擊	·索敵範圍只有一格 ·不能進行爆擊和攻擊 ·不能進行攻擊	·航空母艦不能派出部隊 ·移動速度(包括潛艇)減半 ·索敵範圍只有一格 ·不能進行攻擊 ·潛艇不能使用換氣裝置、感應器和魚雷
砂嵐(風砂)	·索敵範圍只有一格 ·不能攻擊地上部隊 ·間接射擊的命中率下降20% ·不能使用雷達	·索敵範圍只有一格 ·乘載了的部隊不能降落 ·間接射擊的命中率下降20% ·不能使用雷達 ·不能進行攻擊	·索敵範圍只有一格 ·航空母艦不能派出部隊 ·間接射擊的命中率下降20% ·不能使用雷達
雪	·不能攻擊地上和航空部隊	·索敵範圍只有一格 ·乘載了的部隊不能降落 ·不能進行攻擊	·不能攻擊航空和戰艦部隊
吹雪(暴風雪)	·索敵範圍減半 ·不能攻擊地上和航空部隊 ·被水蓋過的地方不能補給和派出部隊	·索敵範圍只有一格 ·不能進行爆擊和攻擊 ·乘載了的部隊不能降落	·索敵範圍只有一格 ·不能進行攻擊 ·航空母艦不能派出部隊 ·移動速度(包括潛艇)減半 ·潛艇不能使用換氣裝置、感應器和魚雷 ·不能使用雷達 ·間接射擊的命中率下降20% ·被水蓋過的地方不能補給和派出部隊

地圖畫面的表示

1.指南針
2.國旗和軍隊稱號
3.軍費
4.地形
5.地形的耐久力
6.地形的座標
7.地形的高度
8.天氣
9.雨(上)和雪(下)的累積度
10.現在的溫度
11.現在的時間
12.現在的日期



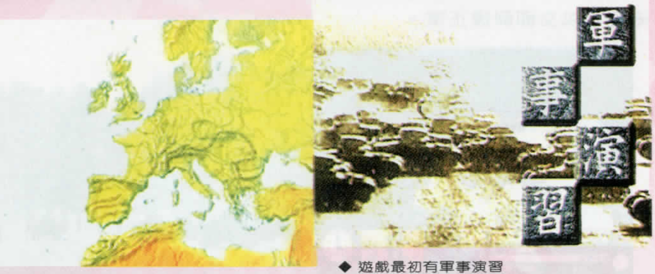
指著部隊時的表示

1.部隊名和國旗
2.部隊的速度
3.部隊的燃料
4.部隊的重量
5.部隊的機數
6.部隊的經驗值
7.部隊的方向
8.部隊身處的地方
9.地形所有的機能
10.地形的耐久力
11.地形的座標
12.部隊的高度(紅字)和地形的高度(黑字)
13.部隊的武裝、攻擊力和現有的彈數



基本戰略

行軍打仗除了需要基本知識之外，戰術的運用同樣重要。優秀的戰略指揮可以用最少的兵源，得到最大的效果。因此玩者要熟習基本的戰略，因應戰場上瞬息萬變的戰況下發揮出來，有效地把敵軍的部隊消滅，占領和摧毀敵人的市鎮、機場和港口等，最後把敵軍的首都占領，取得最後的勝利。



◆ 要稱霸歐洲便要有好戰略

◆ 遊戲最初有軍事演習

基本戰略 1

~熟識部隊的能力~



要有效地調兵遣將，必須要清楚自軍和敵軍部隊的性能和特性。除了要清楚知道它的移動力、武裝和命中率之外，還要留意部隊的機數。如果機數相差4以上，玩者不應冒險攻擊，否則除了得不能成效之外，部隊還可能會被消滅。經常要補給或者合流，維持部隊擁有足夠的士兵或兵器數量。另外，各部隊的相克關係也很重要，例如「戰鬥機」害怕「對空炮台」，「對空炮台」會被「坦克」全滅，「坦克」的剋星是「直昇機」，「直昇機」不敵「戰鬥機」等。玩者只要能好好運用部隊的相剋關係，對進攻和防守的調配便能事半功陪。



◆必須清楚了解部隊的能力

基本戰略 2

~部隊的生產和配置~

在每一版的地圖中，自軍可以生產和配置的部隊數目是有限制，並且要在自軍的領地首都、城市、機場和港口等進行，不同的地形所生產和配置的機種與數量也會不同。配置不需要扣減軍事費用，可以配置新分配的部隊和前一版的部隊，而且部隊的機數會得到補充。生產是需要扣減軍事費用，但最初生產部隊的機數只有1，只可用作補給部隊的機數不足。要增加生產和配置的數目，可以透過增建來提升基地的耐久力，那麼生產和配置的數量也會增加。



◆ 每版最初的工作是生產和配置

◆ 可以配置之前的部隊

基本戰略 3

~地形和高度~

地圖上會出現的地形一共會有48種，全部也會有耐久度的設定。一些可以爆擊的地形包括首都、都市、補給地、機場和港口等。如果這些地方被爆擊，耐久度便會下降，士兵可以更容易佔領。還有一些橋和鐵路等的地形，同樣會有耐久度和可以爆擊的。另外，因為遊戲設定了高度（海面的高度是0），所以飛機也設定了高度限制，飛行高度高的飛機會比較飛行高度低的飛機有利。因此進行空中戰鬥時，高度也是考慮的因素。



◆高度表顯示飛機高度是7



◆飛得高的機體會比較有利

基本戰略 4

~部隊的方向~

遊戲新增了「方向」的設定，戰鬥進行中玩者可以在移動前或移動後轉動而改變部隊的方向。如果玩者的部隊受到敵人從側面或背面攻擊，玩者的部隊將會受到很大的損害。但相反玩者如果在攻擊之前，考慮敵人部隊的方向，再從敵軍的側面或背面攻擊，敵人的損毀程度會比從正面攻擊大。因些玩者要常常留意自軍部隊的方向，不要輕視這個的部分。



◆ 把部隊方向轉到有利位置

◆ 好的攻擊位置可把敵人全滅

基本戰略 5

~部隊的補給和進化~

自軍的部隊可以在首都、城市、補給地、機場和港口作燃料和彈藥的補給。但如果玩者想補給部隊的機數和耐久力（戰艦部隊等），便要使用收納的指令，部隊便會收納在地形之中，之後再進行補給便可回復機數。要留意如果這時被人占領的話，被收納的部隊便會被敵人捕獲。當部隊完成把對手消滅、占領敵人城市或首都、爆擊敵人的要塞等事情後，部隊也會得到經驗值。只要收納了擁有一定經驗值的部隊，便可以加以改良和進化，變成能力更高的兵隊或兵器。



◆ 最初只有很少的兵種

◆ 進化後便可以大量生產

基本戰略 6
~善用建設工兵~

攻擊力強大的兵種往往受到世人注目，而那些缺乏攻擊力的建設工兵卻受到世人忽視。但其實這些建設工兵的貢獻，不會比戰機和戰艦等部隊差。它們除了可以在特定的地方建設機場、鐵路和修復被破壞的地方外，還可以增加首都和城市等的耐久力，是戰場上的建築師。



◆ 建設工兵的工用很大

◆ 增築要扣減軍費

基本戰略 7
~爭奪制空權~

經過了兩次的世界大戰，歷史已經告訴我們，戰爭只要取得制空權，便可以獲得勝利。因此玩者要好好定下策略奪取制空權，利用對空炮台和戰艦的對空火力，再配合強大的空軍力量，消耗敵方空軍的實力。當取得優勢之後，玩者可以利用爆擊和空對地戰機削弱敵方地上和海上部隊的力量，然後再大舉入侵敵方陣地。重複使用這種策略便可以獲得勝利。





基本戰略 8
~參謀指令~

大戰略系列的作品，是難度比較高的戰略SLG遊戲。有見及此，廠商增設了「參謀」的新指令，玩者只要選擇這指令，便會立即給與玩者一些的意見。雖然玩戰略SLG的最大趣味是自己親身想出高明的戰略，不過這指令對於一些有興趣，但從未接觸過的人是個親切的設定。



◆ 今集會有參謀的意見參考

◆ 按照參謀的說話收獲會很大

Command 操作表

指令	功能
生產	在首都、城市、補給地、機場和港口進行生產部隊，不同地方生產不同部隊。
配置	與生產一樣的地方實行，可配置前一版的部隊和新分配的部隊。
進化	部隊經驗值到達最大250時，可以實行進化指令，進化後經驗值變為0。
改良	改良和進化有些不同，經驗值不需要達到250，但改動不會很大。
性能	除了表示指定部隊的能力值外，按X掣可看武裝表和按Y掣可看進化表。
處分	把部隊在地圖上消滅，「處分」後不能再次使用那部隊。
武裝	改變部隊武裝的武器，只可以在城市和機場等地方才可以進行。
補給	補給部隊消耗了的燃料和彈藥等，必須要在指定的地方或補給車旁邊實行。
旋回	如果部隊不移動，可以用這指令把部隊轉到有利位置。
移動	移動部隊到玩者指定的地方，移動後可以轉動部隊的方向。
攻擊	向部隊的攻擊範圍內的敵軍發動攻擊，玩者可以選擇有利的武器攻擊敵人。
爆擊	向設有耐久力的地形進行爆擊，令該地形的耐久度下降。
投棄	航空部隊專用的指令，把裝備了的武器和燃料筒投出機外，令飛機的重量減低。
合流	把同種類的部隊合流，部隊的機數最大是10，多出來的成為另一隊，合流後經驗值會有改變。
占領	步兵和騎兵專用指令，可以把對手的首都、城市、補給地、機場、港口和油田占領，如果敵人有收納了的兵器便可以捕獲。
工事	工事部隊專用指令，可以增加建築物的耐久度，也可以建設和拆除鐵路等設施，另外還可以維修被破壞的建築物。
召還	把生產和配置了的部隊從地圖中收回，和處分不同，可以再次把該部隊配置，在可以生產和配置的地方進行。
收納	把部隊收納在城市和機場等地方，如果被敵人佔領的話，該部隊會被捕獲。
潛航	潛艇專用的指令，將潛艇潛進海中被過敵人視線。
浮上	潛艇專用的指令，把潛艇從海中浮上水面。
搭載/著艦	把一些部隊收納在運輸工具之上，航空部隊收納在航空母艦上叫著艦。
降車	把搭載的部隊從運輸工具放回地圖上。
發進	把著艦的航空部隊從航空母艦派出。

部隊性能的表示

1.部隊的畫像和國旗
2.部隊名稱
3.部隊的屬性
4.部隊的LEVEL
5.部隊的機數和編成日期
6.部隊的索敵能力
7.部隊的各項DATA，包括速度、限制高度、體積(サイズ)和重量等
8.部隊的防御力(上是正面，下是背面，左右是兩側，中間是上面)
9.部隊的特殊裝備
10.部隊的戰績、經驗值、對地攻擊力、對空攻擊力和對艦攻擊力
11.部隊可以乘載的部隊體積
12.部隊可以拖拉的部隊體積



TEXT：小璘

ANIMASTAR 培訓出色ANIMA



動物賽跑遊戲《ANIMASTAR》終於推出了，此作能夠讓玩者在一邊陪養動物能力之餘，亦能參加賽跑比賽，看看辛苦陪養出來的動物之實力，非常有趣。之前已於124期作出過簡單的介紹，現在就為各位介紹一下遊戲的玩法吧！

DC
製造商：AKI
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：33 Blocks
All Round RPG／MEM／1-4人／對應VGA BOX、震動器

主角的活動



在遊戲開始時，主角已經得到一隻ANIMA作訓練，所以一開始就可以為ANIMA編排訓練項目、參加比賽等。而整個遊戲主要是在主角的ANIMA牧場作出行動，當中有多個選項，玩者能從中為ANIMA編排好活動，當決定好就可以立刻為ANIMA進行訓練，而訓練完畢就會再次為ANIMA編排下次的行動，一直遁環下去。現在就為各位介紹每一種選項的用法。

ANIMA能力值（アニマパラメータ）



用來觀看自己所擁有的ANIMA之能力值，當中能知道ANIMA曾參加過比賽的次數、合適比賽的地質、各項能力的等級、能參加比賽的級數、比賽時作出行動之類型、疲勞度、友好度，另外，亦可於當中決定其下一週或下一個月的活動。

ANIMA手帳（アニマ手帳）



看看一切從別人打探得知或自己觀察所得的ANIMA資料圖鑑。圖鑑的內容是隨玩者所最得的資料而增加的，因此當中會有完成度的出現。當中的內容除了有每種ANIMA的基本資料外，還有它們的出沒時間、地點等，這用來作捕捉ANIMA時非常有用。

牧場內移動（ファーム內移動）



能從多處地方觀看ANIMA的生活狀況或比賽成績，其中放牧地是放置玩者訓練ANIMA的地方，那裡最多有8匹ANIMA同時進行訓練。休息房（厩舍）是ANIMA休息的地方。蛋房（タマゴ部屋）是存放ANIMA蛋的地方，當中最多能存放64隻蛋，可從中找新誕生的ANIMA作訓練。而自己的房間（自分の部屋）是觀看比賽獎品及成績的地方。

比賽登錄（レース登錄）

而ANIMA比賽並不是由電腦決定的，這全是由玩者自己決定參賽與否，因此玩者要於每次編排ANIMA活動時，要決定好參加比賽。比賽是分級數舉行，當中的舉行時間及賽道地質也有所不同，玩者要好好參照ANIMA的能力而參加。

往下週（次の週へ）／往下月（次の月へ）

若決定好ANIMA活動時，就能開始進行一星期或一個月的活動。

街上移動（街へ移動）



若決定好ANIMA的活動，但又不想立刻開始進行訓練時，玩者可選擇到街上移動。在街上有很多店舖，主角能夠到不同的店舖中作出各樣的行動，例如能夠委託探索隊找尋ANIMA、購買ANIMA蛋、與村民談話以取得ANIMA資料與及替ANIMA參加比賽。而玩者亦能夠在這時帶一匹ANIMA一同逛街，從而提昇其好感度。

但要注意委託探索隊及購買ANIMA蛋要附上費用的，而所需費用則要視乎玩者對探索隊的要求或ANIMA蛋的價值；另外，玩者一定要ANIMA在其中一個比賽中取得第一名，並得到探索Licence（探索ライセンス）才能進行委託。至於替ANIMA參加比賽是與在牧場中的選項「比賽登錄」相同。

比賽須知



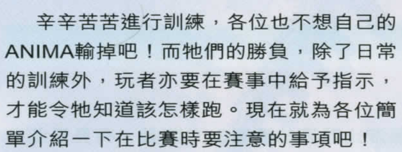
辛辛苦苦進行訓練，各位也不想自己的ANIMA輸掉吧！而牠們的勝負，除了日常的訓練外，玩者亦要在賽事中給予指示，才能令牠知道該怎樣跑。現在就為各位簡單介紹一下在比賽時要注意的事項吧！

在比賽的時候，玩者可以利用ANALOG或方向鍵的上下鍵來調較ANIMA所使用的力量，這會對其速度及體力有所影響。而玩者與此同時亦可以按A掣以鼓勵（鞭打？）ANIMA，令牠的速度作出提昇。在比賽時，以最短的路線行走當然是會省一點時間吧！所以玩者利用ANALOG或方向鍵的左右鍵可控制ANIMA的移動方向。至於在賽跑途中必定會遇到對手的了，但想佔到優勢的話，就可利用攻擊來踐低對手，只要按B掣或X掣就可分別將右方或左方的對手踐跌；不過在進行攻擊時，ANIMA可能會暫時降低速度的。

訓練內容



在選擇訓練時，玩者可參照其能力而作出特定訓練，當中有8種選項，其中訓練有6種，它們分別是獨木橋（いっぽんばし）、越野障礙（スラローム）、短跑たんきょりそう）、上山（さかみち）、迷宮（めいろ）和踫撞（体当たり），此外還有休息（お休み）和任由牧場主人巴姆（パム）自由從6種訓練中選擇訓練項目（おまかせ）。而在上次的介紹中，已經為各位介紹過每種訓練所提昇的能力，現在就解釋一下每種訓練在比賽時的影響吧！



訓練	比賽時效用
獨木橋	被對手踐跌時起來的速度
越野障礙	增加ANIMA跑步的速度
短跑	在衝刺段時所發揮的能力
上山	增加體力，但會減少跑步速度
迷宮	用穩定的路線來跑步
踫撞	增強踐跌對手的力量，但會減少體力

TEXT: 小悠



集日本名歌手與組合於一爐

音樂遊戲於家用遊戲界一向也是KONAMI作為主要生產商，推出了不少產品對應專用的遊戲，而在PS2上便推出了打鼓機的軟件和專用的一套鼓SET。不過最近JALECO於PS2上推出一隻以日本名歌手與組合的歌曲為賣點的音樂遊戲《ROCK'N MEGA STAGE》。這個遊戲和KONAMI的《beatmania》同樣是按歌曲中掉下來的指令進行遊戲，但最不同的地方是以一隊組合中最為常用的四種樂器，包括結他、BASS、打鼓和電子琴作為主要的音樂媒體，而且演繹的也是日本名歌手與組合的歌曲，當中有大黑摩季、小室哲哉等等。而且遊戲玩法並不複雜，初次進行遊戲也能輕易上手。簡易的遊戲模式加上歌曲的魅力，是音樂遊戲中的另類選擇呢。



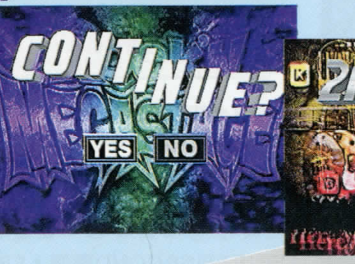
製造商：JALECO 發售日：發售中
容量：CD-ROM與ROCK'N專用手掣一個
價格：8800日圓
SLG/MEM/對應DUAL SHOCK、ROCK'N專用手掣

基本操作



□是KEYBOARD，△是GUITAR，×是BASS，而○是DRUM。遊戲進行時只會是使用當中的一至三個掣，而那個ROCK'N專用手掣使用時將它插入2PLAY手掣的插口，這樣在遊戲中便能用它來代替○的鼓掣，以腳代手，在一次過使用三個樂器便發揮很大的用途了。但使用這個東西是有點難度的，玩者需要一定時間才能適應。玩法是和beatmania相近，於指令從上降下接近底框的時候按適當的掣，有BASS按BASS，有鼓按鼓，當有兩種樂器一起下降時便一起按下那兩種掣。畫面左邊有一行BAR是顯示玩者於遊戲中的評價，若玩者的評價於完成歌曲後亦未能超越一半，便會GAME OVER。





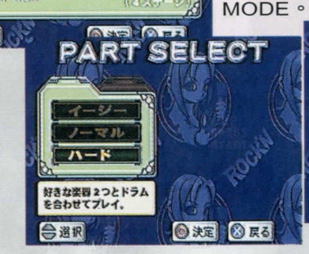


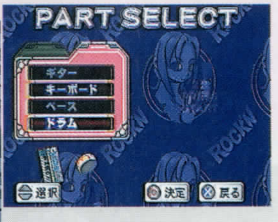
遊戲開始

開始遊戲時會在MENU中有八個選擇，包括ARCADE MODE、ORIGINAL MODE、STORY MODE、TRAINING MODE、？？？、RANKING和OPTION。？？？MODE是需要完成STORY MODE後才能使用的。

ORIGINAL MODE

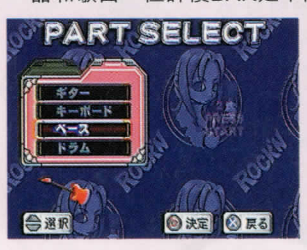
以街機版為基礎，同時使用複數樂器進行遊戲的高難度模式來，有REGULAR（由四版構成的通常模式，要選擇兩至三種樂器）和ORIGINAL LIVE（連續玩五版的模式，能讓玩者自由選擇歌曲）兩種MODE。





ARCADE MODE

和街機版相同的模式，主要是1P使用樂器和2P使用鼓來進行遊戲。有三種模式給玩者選擇，分別是PRACTICE（是初學者適用的模式，有兩版，辰使用指定的樂器遊玩）、NORMAL（由三版組成的普通模式，開始時能選擇樂器去進行遊戲）和LIVE（是連續玩五版的模式來，能自由選擇樂器和歌曲，但評價BAR是不能回復的）。





STORY MODE

以有豐富個性的九個角色中選擇一個進行遊戲，每過一版也有一個成員加入玩者的樂隊之中。





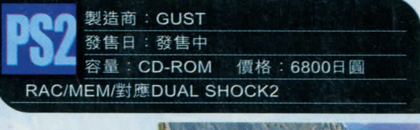
TRAINING MODE

讓初學者訓練的模式，在這裡訓練比正式的遊戲模式較易掌握的。

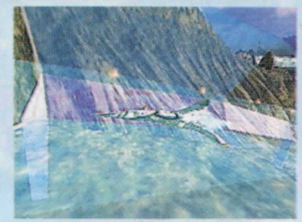


TEXT：小悠

HRESVELGR
FORMULA HIGHPOWERED



最近各個家用機種也推出了不同種類的速度競賽遊戲，今次GUST也不甘後人，於PS2上推出一隻次世代速度競賽遊戲《HRESVELGR》。這個遊戲是以未來的2040年作為舞台，玩者會使用一種能浮游在跑道上的超高速飛行機，作格蘭披治比賽。遊戲的畫面質素相當高，不論是背景和機體的解像度也十分清晰。而且立體的賽道加上速度感十足，的確能讓人投入當中。



次世代速度競賽

STORY

西曆2040年。飛行技術自從發明了一種叫「浮游技法」的技術後得到了革命性的發展，之後飛行技術便發展出浮游和航空兩大分野，這種技術的進步令次世代飛行機的形態有很大的轉變。而噴射引擎的出現，令追求推進力的浮游機體得到進化，實現了極速的未來世界。相反地兩翼漸漸趨向小型化，為了安定地行走便使用粒子跑道的東西來對應浮游機體。這種飛躍性的技術進步，誕生出一種新的極速競賽「FORMULA HIPOWERD」（FH）。它以華麗的飛行技巧和極速的快感，令不少人熱衷其中。

遊戲開始



開始遊戲時會出現一個目錄，有RACE MODE、RECORD、OPTION和LOAD 4種選擇。玩者選擇RACE MODE後就會進入遊戲。而RACE MODE中有三種模式給玩者選擇，包括GRANDPRIX（在四個不同的舞台進行計分式的比賽，第一位有8分、第二位有5分、第三位有3分、第四位有2分和第五位有1分。綜合四個站的總分最高的駕駛員便是冠軍）、SINGLE SPOT（自由選擇一個賽道進行單次比賽）和TIME ATTACK（玩者自己一人進行比賽，以突破新的最快圈速作為目標）。在選擇好比賽的模式後便輪到選擇難易度，共有STANDARD（會自動補正於能量跑道上行走）、EXPERT（最普通的模式來，沒有跑道自動補正）和MASTER（跑道的難度十分高的模式）。再選擇玩者使用的隊伍進行比賽。



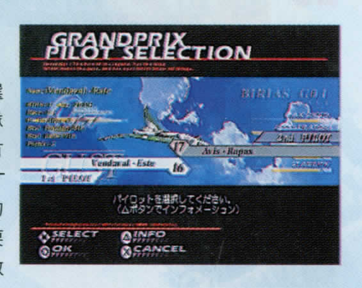




基本操作

按鍵	功能
○	使用OPTION PART，能夠連打。
△	視點轉換，有自機後方視點和近距離視點兩種。
×	發動引擎，按緊能不停加速，相反不按下便會減速。
L1/R1	旋轉時的方向修正。
L2	追蹤飛彈瞄準器。
R2	向後看的視點。

選擇隊伍



遊戲中共有8隊隊伍供玩者選擇，每隊有兩部戰機。決定了隊伍後便選擇駕駛員，駕駛員有FRIST和SECOND兩個。FRIST是隊伍中的ACE，FRIST的目的是在各比賽中勝出，奪標是主要的任務。SECOND是以妨礙敵人，為FRIST支援的角色。

FORKNER



由班主湯姆•霍古拿率領的新興隊伍。特色是纖細而流線型的機體，並極力把無作用的部份移除，由於它較為著重操縱性，令它得到極高的評價。不過由於只是新興的隊伍，所以並沒有什麼成績可言，現在依然是努力向冠軍寶座進發。

VELVET WORKS

2019年便開始參戰的第二古老隊伍，也是現在最強的隊伍來。與負責引擎開發的AMAX公司合作有16年了，隊伍同樣以擁有最高引擎榮譽之稱的Foxtrot推進器去挑戰今年的冠軍。那種黑色的機體常被投以尊敬和嫉妒的目光。



WEIMAR

名門貴族WEIMAR家的個人隊伍。唯一一隊沒有任何贊助人和以女性作為班主。有充厚資金來改進機體，迴轉性能和操縱性也相當高，於是在比賽中能使用華麗和流暢的動作。





XENUM

是一隊班主和首席駕駛員同是兼任的奇怪隊伍。機體的著眼點並不是在於比賽的勝利，而是跟對手戰鬥。為了裝備重裝甲和強力的武器而犧牲了速度，而且它裝置的是被大會指定禁止使用的雷射砲來，令別隊十分討厭XENUM。

CHARLES&MARTEL



唯一一支由第一次格蘭披治也參加至今的隊伍，起初以引擎的出力作高速度決勝，但近來的比賽也較為著重技術的表現，所以大出力的引擎不能説是最強的了，但是C&M今次也是以高速重視型的機體參賽。

基本技巧和賽例

其實這個遊戲的賽例和其他的速度競賽遊戲沒有太大的分別，也是以最快勝出比賽為目的。不過遊戲需要的技巧比較起一般的速度競賽遊戲為多了。玩者需要駕駛戰機在賽道中的能量跑道中行走，若玩者的機體飛離能量跑道便會失去能源供應，機體不但不能開引擎進行加速，還會失去機體基本的浮力，自動掉下來。當玩者出現以上的情況時，機體會在畫面中警告玩者飛離了能量跑道，並會開始倒數，若玩者的機體未能在倒數前返回跑道，便會浪費時間去讓電腦替玩者把機體放回跑道上繼續進行比賽。玩者要保持在能量跑道上飛行是這遊戲的重點。









HECTHOR

這隊伍的班主於駕駛員時代是C&M的成員來，現在則是以C&M為目標的隊伍。隊伍的目標既然是打倒C&M，所以同樣他們也是用最高速度決一勝負，要以同業的速度重視型機體跟C&M爭一日之長短。

AKASHINA

金屬開發的最大工業，明科重工為新素料研究而組織的隊伍。他們的著眼點是測試開發的新素材，對比賽的勝負不太執著。機體使用的是高性能隱藏素材，能它擁有隱形戰機的特徵。







選擇ITEM





直線飛彈。沒有追蹤性能，但速度也很快。



追蹤飛彈。會自動追蹤敵人的導向飛彈。



雷射砲。以極快速度射擊對手的雷射光彈，因此攻擊力太大而被大會指定禁止使用。



浮游防彈衣。當自己被敵人描準發射飛彈時，會自動爆發將飛彈消滅。



能量裝甲。裝備後能把自己機體的耐久力增加。



自動平衡器。能令自己的機體自動補正於能量跑道上行走。

TEXT：SAKURA KI

RONALDO V-FOOTBALL
巴西最佳前鋒回來了



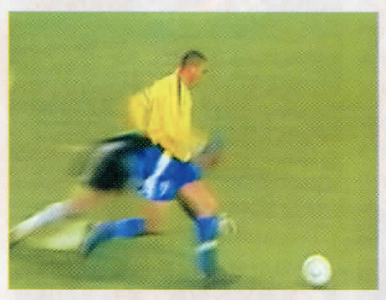


足球是世界最受歡迎的運動之一，無論在世界各地，都會見到足球的蹤跡。但講到足球皇國的話，相信巴西是最多人認同的國家。在每屆的世界盃當中，巴西也是必然的熱門隊伍，受到最多球迷的愛戴。在1998年那屆世界盃，最受人矚目的巴西球員，必定會是身穿9號球衣的前鋒RONALDO（朗拿度），這個足球遊戲也是以他的名字推出的。



朗拿度簡介

雖然朗拿度的知名度很高，不過既然這個足球遊戲是以他為主角，筆者也簡單地介紹一下這位當今足球壇的超級巨星。他現年二十五歲，在1996年在西班牙的甲組聯賽中，憑著他在巴塞隆拿球會中超凡入聖的球技而一舉成名。年緊二十歲的他除了取得西班牙聯賽冠軍之外，還當選了那年的「世界足球先生」。最後他更得到意大利甲組聯賽的超級勁旅「國際米蘭」的垂青，以當時破紀錄的轉會費羅致了他，他現在仍然是「國際米蘭」的重要前鋒。

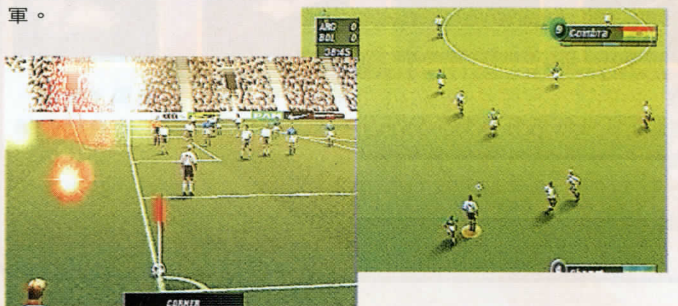


各式各樣的模式

遊戲會有很多模式可供玩者選擇，「EXHIBITION」是可以和電腦或朋友進行對戰的模式。「ARCADE CUP」，玩者需要選擇任何一隊球隊，參加以16支球隊進行的淘汰賽，只要敗一場，便會立即GAME OVER。「ENDURANCE」的模式中，玩者選擇了球隊後，便會和不同的隊伍作賽，輸一場便會GAME OVER，不過這模式是可以CONTINUE的。「TOURNAMENTS」有多種淘汰賽選擇，當中還有一些隱藏比賽，有待玩者慢慢發掘。最後當然少不了的世界盃模式「V-FOOTBALL CUP」，會把32隊分為8組，每組4隊進行分組賽，首2名會進入複賽，複賽會以淘汰賽模式進行，目標要取得冠軍。







世界盃的名單

雖然這是個以朗拿度為主角的足球遊戲，但絕對不是只能選擇巴西隊作賽，玩者可以選用世界各地的球隊。除了一些隱藏球隊之外，歐洲共有32隊，美洲16隊，非洲和亞洲各有8隊，總共會有64隊現今的球隊登場。不過遊戲中的球員名單並不是最新的，全部也是1998年度世界盃的名單，不過全部也會以真實名稱登場，玩者可以從這遊戲中，感受上屆世界盃的比賽。





比賽的畫面

遊戲進行比賽的時候，玩者可以自由選擇比賽的視點。除了經常使用的SIDE VIEW之外，還有FRONT VIEW和俯瞰的AERIAL VIEW。不過遊戲還有一個很特別的DYNAMIC VIEW，這視點會好像觀看電視直播一樣，鏡頭會追著控球的球員，有時還會出現一些精彩角度的射球，令到玩者的投入感增加不少。但這視點有個嚴重的缺點，會經常看不清楚球場上的狀況。另外當比賽途中出現入球或嚴重犯規的時候，遊戲也會出現重播的片段。





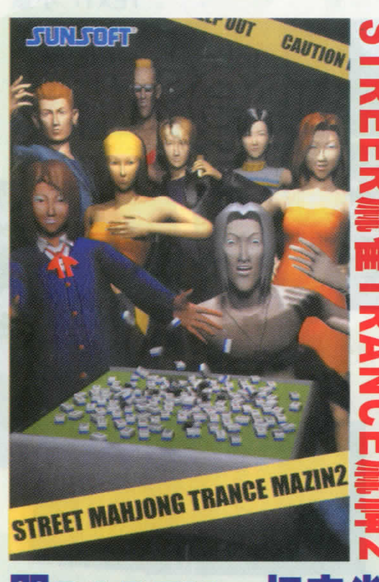
操作簡介

按掣	進攻	防守
╳掣	短傳	攔截
□掣	長傳	鏟球
○掣	射球	犯規鏟球
△掣	加速	加速
R1掣	直線傳球	龍門出迎
L1掣	轉換球員	轉換球員



BY隨風

STREER麻雀TRANCE麻神2



鬧PARTY，打麻雀



打牌是潮流－

各位知道現在最流行的是什麼嗎？是「STREET MAJANG」(打麻雀)呢！青少年都以成為「STREET KING！」為目標，在大街小巷展開一場又一場的「決戰」，現在就讓我們加入比賽，成為他們的一份子吧！

遊戲的玩法－



遊戲一共分為兩個模式，第一個模式是「STREET MAHJONG」模式，玩者要成為所有版圖的「麻雀之神」。在這模式中，每場牌局的獲勝者除了可以得到金錢之外，亦可以得到「COOL POINT」。而另一個模式則為「FREE MAHJONG」，玩法跟「STREET MAHJONG」相似，只不過少了「COOL POINT」及可以選擇對手及場所而已。

特色－



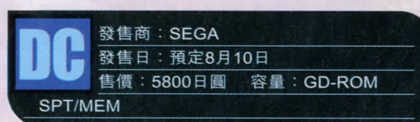
一直以來麻雀遊戲也沒有什麼特色可言，不過這隻遊戲卻有挺特別的一面。所有人物都以3D製作，而且連打麻雀的時間也以立體表示，亦可以對手的說話及表情猜測其牌局的情況。最有趣的是，對手在等待時會像跳舞般擺動身體呢！

COOL？－

之前提過遊戲中有一名為「COOL POINT」的數值，以中難度來說，一開始所有角色皆有50點「COOL POINT」，當玩者勝利後，會依照牌面的「翻數」(飜)而提升玩者的「COOL POINT」，反之負方則會被扣掉。其實「COOL POINT」並沒有實際用處，只是表示角色有幾利害而已，亦可說是形像問題喇。

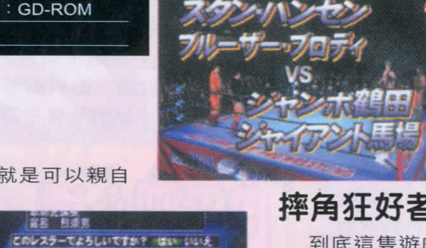
BY沒肌肉的隨風

GIANTGRAN 2000
～全日本職業摔角3 光榮之勇者們～



繼續摔－

最近遊戲界好像興起一陣摔角風氣呢！先是SQUARE為PS2出了隻以真實作賣點的遊戲，現在SEGA亦為DC推出《GIANTGRAM》的第三彈，它以有格鬥遊戲風格而大受好評。看來，「肌肉佬」熱潮還要持續好一段時間呢！



「摔」力沒法擋

自我培訓班－

而遊戲中另一個吸引之處就是可以親自育成選手。選擇喜歡的人物後，再設定其重量、體格、特殊技等，之後就可以開始育成。在不斷練習過後，還有可能出現超強的特殊技，或者讓兩種特殊技合體以加強其威力，令遊戲的變化度更大。

摔角狂好者－

到底這隻遊戲有什麼引人之處呢？現在就為大家一一探討。首先選手們全都是20世紀，真真正正存在的選手已經可以吸引一班摔角狂熱者，而且登場人物更有三十人之多，認真耐玩呢！在招式方面，最基本的當然還是投擲技、打擊技及防禦技，不過可使用的新招式卻追加了不少，算是賣點之一嗎？反正，這隻第三彈追加了不少新功能就是喇！



愛怎玩？－

模式	說明
名勝負再現模式	相信各位愛好者心目中都有一些一見難忘的比賽吧？只要進入這個模式，再選定選手，他們的精彩比賽就會重現各位眼前。
觀戰模式	初接觸的朋友可以先來觀戰一下，看看應該怎樣攻擊及容易，以掌握摔角的基本要項。
練習模式	同樣地，觀察過後就應親身下場體驗一下摔角的樂趣，但一開始便挑戰高手一定必死無疑，那不如先練習一下吧！
ARCADE(アーケード)模式	隨意選擇一個人物來作一場七回合的比賽，看看你死還是亡，當然該角色玩者可以使用自己培育的人物。
VS模式	向所有對手續一挑戰直至成為最終皇者。
育成模式	不就是育成選手嘛？

熱點新作

TEXT: 小悠

beatmania APPEND GOTTAMIX2 ~Going Global~

PlayStation版原創歌曲盡在其中

PS	
製造商:	KONAMI
發售日:	9月7日　容量: CD-COM
價格:	OPEN價格　記憶: 未定

SLG/MEM/對應DUAL SHOCK、DJ Station PRO、beatmania專用手掣

《beatmania APPEND GOTTAMIX》是以收錄PS版完全Original歌曲為全的系列，而它同樣是以APPEND DISC的形式推出，所以玩者必需要用對應beatmania System的前作，用DISC CHANGE來解碼進行遊戲。今次的GOTTAMIX2收錄了世界各地不同DJ創作的人氣作品，例如DANCE MUSIC、鼓樂和民族音樂等等。你喜歡什麼類型的歌曲呢？現在由筆者者來介紹一下其中6首歌吧！



Cydonias face (Trance)

於90年代風等行一時的意大利地方音樂。難度LEVEL2。因為歌曲的速度也很快，所以要求玩者對拍子敏感，和按指令十分準確才行。對beatmania的初學者來說是個挑戰呢！





Going Global (Euro Best)

《beatmania APPEND GOTTAMIX2》的主題曲，難度LEVEL3。雖然這首歌曲的難度和速度也比Cydonias face高，但是操作上比較簡單，拍子容易掌握和要求的技巧沒有那麼高，初學者也能夠應付的歌曲來，最適合用來學習beatmania的基本操作了。



Very Baad Man (Gangster Breaks)

在70年代的時代劇中經常登場的Gangster作品。難度LEVEL5。歌曲的速度十分之快，進階者挑戰的歌曲來呢。





金魚 (JAPANESE REMIX)

這首日本人民色彩十分重的作品，難度較其他作品容易的LEVEL2歌曲。樂曲中表現了日本夏天祭禮的感覺，賣金魚、放煙花等等的熱鬧氣氛也以卡通化的音樂來表達。

"Jaques Your Body (Make Me Sweat) '99Mix" (Electro House)

難度LEVEL2的Electro House，歌曲的數碼感覺相當濃烈，遊玩時有少許像《KEYBOARDMANIA》的樂曲。這首歌曲的拍子高低起伏相當大，考驗玩者的應變能力。

Shake What Ya Mama Gave Ya (Break Best)

於歐洲非常受歡迎的組合Shake為《beatmania》創作的新曲。難度LEVEL1。輕快的拍子跟悅耳的歌唱，遊玩時有雙重享受呢~而這首歌曲是有NORMAL和HARD MODE兩種版本的。

自己中心派一發勝負！

自己中心派系列最新作

PS	
製造商:	GAME ARTS　發售日: 發售中
售價:	預定1980日圓
容量:	CD-ROM　記憶: 1 Block

TAB/MEM/對應DUAL SHOCK

TEXT: 小悠

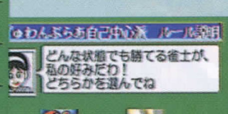
自己中心派系列在機迷中也有一定知名度的，而且不論它推出的Board Game、方塊等遊戲也有,不錯的評價。相隔多時後，GAME ARTS終於推出自己中心派系列的最新作了，今次推出的是日本麻雀遊戲，基本上和普通的日本麻雀遊戲沒有什麼分別，不過當中有些特別的牌例是自己中心派特有的，例如不同的角色有不同的食糊絕招，什麼真空自摸、八連莊役滿、假叫糊等等。而且今次能使用的自己中心派角色共有53個，他們各有不同的戰術和秘技，可謂多采多姿了。

遊戲開始

開始遊戲時先會有自由對戰和麻雀道場這兩個模式給玩者選擇。在進行遊戲前不如先介紹一下在對局中需要注意的東西吧。在對局中按×掣便有幾種不同的選擇，包括碰、上、降、於叫糊時能公佈立真、食糊和自摸等等，按照牌局的情況自動讓玩者選擇，用○掣來決定。另外，在對局中靠者能按口掣顯示目錄。目錄中能讓玩者看到點數，設定要不要以公開手牌形式對局和角色自動思考模式功能。還有BGM的開關，BG (Back ground)背景的選擇，CPU的思考速度（有五個階段的）和調節音量的大小。









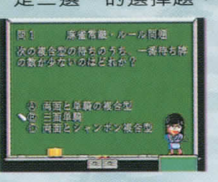
自由對戰模式

這是玩者能與其他53位角色對戰的模式來。先選擇指導者，玩者能使用這個指導者進行遊戲。接著是選擇其他角色作為對手，若沒有選擇三個對手的話是不能進行遊戲。不同的角色在對局時有不同的動作，表現他們獨特的性格，而且讓大家也笑不停的呢！

麻雀道場模式

這個是有關麻雀的問答比賽。問題全是三選一的選擇題，考考玩者對自己中心派麻雀的知識，用另一個角度去評價玩者的實力。每一題都是隨機抽問的，問題的也難度十分高。





TEXT: 小悠

beatmania BEST HITS

Beatmania系列精選歌曲大集成

PS	
製造商:	KONAMI
發售日:	7月27日 容量: CD-COM
價格:	OPEN價格 記憶: 1Block

SLG/MEM/對應DUAL SHOCK、DJ Station PRO、beatmania專用手掣

KONAMI在這個夏季即將推出三隻《beatmania》系列的遊戲於PS上，包括《beatmania featuring DREAMS COME TURE》、《beatmania APPEND GOTTAMIX2~Going Global》和這隻《beatmania BEST HITS》。BEST HITS是以APPEND DISC的形式推出，所以玩者必須要以前作的DISC CHANGE模式中解碼，才能進行遊戲。遊戲中的30首歌曲也是在以往多集《beatmania》中共153首中嚴選出來的，有玩過的朋友必定會熟識當中的歌曲了，因為這30首曲目是由眾玩者中投票選出來的，收錄了不同難度、類別和速度的歌曲，初學者和進階者也同樣合適的。除了30首精選外，還有16首跟原作不同version的舊歌，5首進階難度的another和5首Original another，合共有56首歌曲能在BEST HITS中玩到，相信fans們是不會錯過的了。不如先看看30首投票選出來的歌曲名單吧!




LUV TO LOVE	Miracle Moon	20.November
super highway	Hunting for You	THE EARTH LIGHT
GENOM SCREAMS	HELL SCAPER	e-motion
deep in you	Attack the mucic	Believe again
BRAND NEW WORLD	Cat Song~Theme of UPA	Deep Clear Eyes
DO IT ALL NIGHT	Do you love me?	La Bassanova de Fabienne
LOGICAL DASH	Manmachine plays Jazz	METALGEAR SOLID~Main Theme
NaHaNaHa vs. Gattchoon Battle	OVERBLAST! !	OVERDOSER
PARANOIA MAX	PRINCE ON STAR	quick master
R3	SKA a go go	u gotta groove







TEXT: 小悠

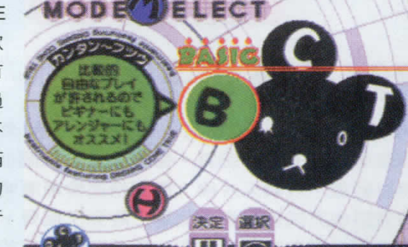
beatmania featuring DREAMS COME TRUE

人氣100%的DREAM COME TURE正式來臨beatmania

PS	
製造商:	KONAMI
發售日:	7月27日 容量: CD-COM
價格:	OPEN價格 記憶: 4Block

SLG/MEM/對應DUAL SHOCK、DJ Station PRO、beatmania專用手掣

繼《Dance Dance Revolution》的小室哲哉歌曲版後，《beatmania》系列也推出日本流行歌手的版本了。今次KONAMI請來的是人氣組合DREAM COME TURE，以他們過往出道至最新的Single的歌曲，創作出共13首的打碟歌曲。其中更有收錄了由DREAM COME TURE的成員之一，中村正人親自編曲的REMIX版歌曲，喜歡DREAM COME TURE的fans，還有熱愛日本歌曲的beatmania fans當然不會錯過了吧。基本的模式和其他《beatmania》系列差不多，有BASIC和HARD MODE兩種選擇，能滿足初學和進階兩者的需要。家用版中必備的TRAINING MODE同樣要玩過的歌曲才能進行練習。



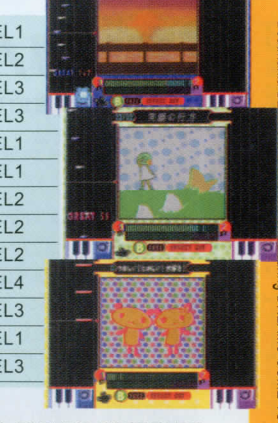


今次DREAM COME TURE版的賣點除了他們悅耳的歌曲外，便是這個獨有的MONKeY LIVE MODE。這個模式只是玩一首歌曲，而且玩的歌曲是需要玩者在遊戲中完成過的，遊戲方式跟平常beatmania按指令的不一樣，MONKeY LIVE MODE單單要玩者捽碟罷了，全首歌曲也是以FREE ZONE模式，在沒有指令提示下自由捽碟，考考玩者對歌曲的認識，還有樂曲的拍子感。



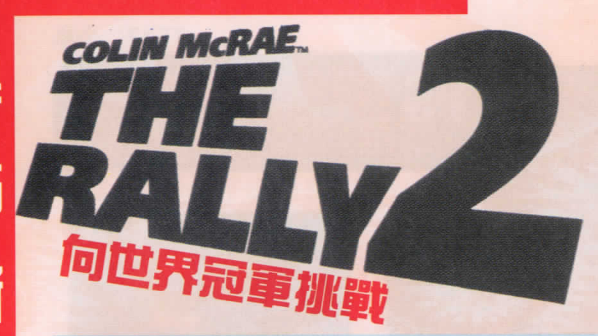
以下是收錄的13首歌曲

歌曲	難度
只跟你相會(あなたに会いたくて)	難度LEVEL1
笑顏的行蹤(笑顔の行方)	難度LEVEL2
AHAHA-KING CRAB MIX	難度LEVEL3
很高興! 很快樂! 很喜歡! (うれしい!たのしい!大好き!)	難度LEVEL3
晨曦來臨(朝がまた来る)	難度LEVEL1
SHOW DANCE	難度LEVEL1
NANTE KOI SHITANDARO-KING CRAFTY MIX	難度LEVEL2
LAT.43° N~forty-three degrees north latitude~	難度LEVEL2
等待道別(さよならを待ってる)	難度LEVEL2
SONG OF JOY-KING CRAB MIX	難度LEVEL4
決戰星期五(決戦は金曜日)	難度LEVEL3
GO OM,baby!	難度LEVEL1
SNOW DANCE Balearic Togs Konami Remix	難度LEVEL3





TXT BY : SAKURA KI



WRC(WORLD RALLY CHAMPIONSHIP)的冠軍車手COLIN McRAE監修的RALLY賽車遊戲《COLIN McRAE THE RALLY》，歐美銷售量達150萬的好成績，廠商當然不會放過推出續篇的機會，並且比日版更早推出。今集COLIN McRAE仍會負責監修遊戲的製作過程。另外內容也會作出大幅度的強化，喜歡RALLY賽車和上集的人不要錯過。

PS
製造商：Codemasters
發售日：發售中
容量：CD-ROM 價格：美版
RAC/MEM

不同模式的 RALLY 比賽

遊戲中會有五大比賽模式可供玩者選擇：

CHAMPIONSHIP MODE —— 遊戲的主要模式，玩者要巡迴八個國家中，進行漫長的比賽。每場比賽也會有十五位車手與玩者爭奪分站的冠軍，玩者要進入前六名，才可以進入下回合的比賽。

SINGLE RALLY —— 在這模式中玩者只需要參加一個國家的比賽，完成一個國家的賽事便可奪標。

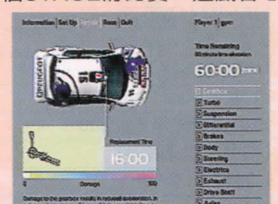
SINGLE STAGE —— 玩者可以自由選擇任何一個國家當中的STAGE進行比賽，玩者可以在此熟習所有的賽道。

TIME TRIAL —— 和SINGLE STAGE一樣，可以選擇喜歡的STAGE。不過沒有敵車和玩者比賽，只有玩者一人作時間賽。

CHALLENGE —— 會以錦標賽模式和其他車手單對單作賽。

跑道和跑車

遊戲中會有八個國家的賽道，包括Finland、Greece、France、Sweden、Australia、Kenya、Italy和U.K.，大約有100個STAGE的比賽，遊戲會忠實地把所有賽道上的氣像條件和路面狀況表現出來。另外登場的車輛有20款，全部也會以真實的名字出場，但是玩者最初可以選擇的只有六台。要留意一點，如果玩者要調整車輛(包括換車胎)，也會在限定的60分鐘中，扣掉調整時所需的時間，完成了一個站後會從新計算時間。



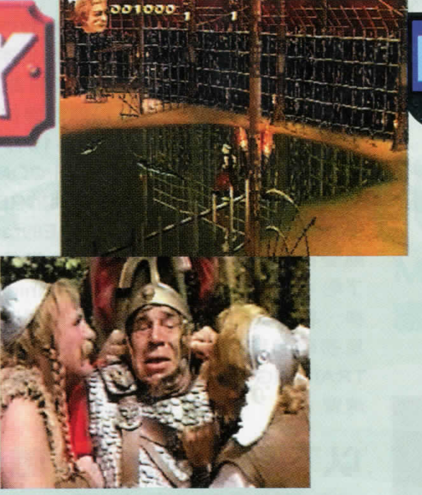
遊戲的畫面

遊戲中玩者有四個視點可以選擇，但有些車沒有「車箱駕駛」的視點，最初只有三菱的LANCER會有。如果玩者在比賽途中遇上撞車的意外，損壞的地方可以從畫面看到。不過如果反車的話，便會增加玩者的行車時間。另外賽道上的沙塵和泥漿把車身弄骯髒的情形，還有在賽道上留下車胎痕跡的情況，畫面也會細緻地表現出來。

BY隨風

Asterix & Obelix
美式小遊戲

PS
發售商：PATHE
發售日：發售中
容量：CD-ROM
ETC/MEM/1~2P



果然「野」—

在遊戲中玩者需要扮演一位類似土人的角色，並完成遊戲中的七個小遊戲。每成功完成一個小遊戲後都可以觀賞一段真人片段，而劇情亦會漸漸明朗化，當整個遊戲完成後即表示故事已經到了尾聲。當然，每個小遊戲都有其難度存在，而且隨著遊戲的進展其難度亦會提昇。

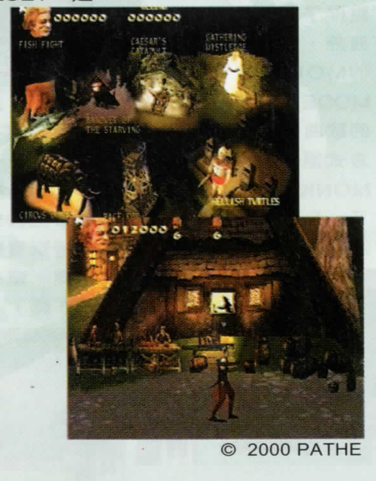
兩個模式—

遊戲中一共提供了兩個模式供玩者遊戲，第一個是「NEW GAME」，亦即使STORY MODE，玩者只要隨著遊戲的進展來完成所有小遊戲便可以，每個小遊戲之間會有劇情觀看。另一個是「CHALLENGE」，在這兒玩者可以隨便選擇一個小遊戲來練習，要留意當選擇後，便會不斷玩該小遊戲，要離開相信只有RESET一途。

「雪姑野人」跟七個小遊戲—

雖然每個小遊戲的玩法都是以乘載著一些物品為主，但每個遊戲的要求皆不同，因此現在就為大家略述其玩法。

遊戲	玩法
「FISH FIGHT」	版圖上會有很多人在吵架，在他們吵架的同時會有魚不斷「飛」出來，玩者需在限定時間內接起某個數量的魚
「BANDVET OF THE STARVING」	在小屋中會有燒豬「飛」出來，玩者需把它們接著並分發給客人。
「CAESAR'S CATAPVLT」	兩邊的樹都會有人扔出石塊，玩者需在限定時間內擊碎某個數量的石塊。
「GATHERING MISTLETDE」	玩者要邊接起樹上的老頭所拋下的綠色球，邊避開不斷向玩者攻擊的木頭人(當玩者的能量柱擁有能量時則可反擊)。
「CIRCVS GAMES」	玩者要在版圖上四處移動，當看到白色蜘蛛時要在它降至地面前攻擊它。
「RACE FOR VNICORN MILK」	要先在左邊的樹喝下綠色液體以得到能量，再到右邊的樹喝下藍色液體。但要留意受到攻擊時能量會消失。
「HELLISH TVRTLES」	向前走可看到紅色箱子，請把它擊破吧！但留意紅色箱中藏有木頭士兵，小心被攻擊。



BY隨風



CHEATING MAH-JONGG

齊齊做「老千」

PS
發售商：IDEA FACTONY
發售日：發售中
售價：3980日圓　容量：CD-ROM
TAB/MEM／對應震動手掣

開雀局—

最近真的很多麻雀遊戲，不過今次筆者所介紹麻雀遊戲，卻算是比較特別的一隻。而且這個特別之處，正是遊戲的精髓所在呢！到底是什麼？現在就為大家介紹！

有故事的人—

如果有一份月入一億（發夢！）的工作，又有誰會喜歡墜落呢？可惜主角不但沒有一份高收入的工作，不！正確來說是剛剛失業才對。事業失意，情場亦不見得得意，因此主角只好以打麻雀來舒緩情緒，及誓要做一個在賭場上百戰百勝的人。

好快爆機？—

而模式方面，則只有故事模式可以選擇。當玩者把遊戲中的五個地方中的所有人物打敗後，就可以欣賞到美美的爆機畫面，在爆機畫面可以看到對手們的未來發展呢！而該五個地方中，每個地方皆有四位對手，相信只要有恆心的話，要完成遊戲並不是太難的事！



捉「蟲」專家—

麻雀遊戲筆者自認玩過不少，不過可以如此光明正大出術的麻雀遊戲，倒真的是第一次嘗試呢！遊戲中除了可以讓玩者出術之外，其他對手亦有可能會使用同樣的技倆—以牌換牌，眼尖的玩者看得出對手正在出術的話，可以同時按下「×」及「○」掣來告發對手，成功的話可以令對手立即出局呢！反之太慢或那只時對手的假動作，玩者就會被扣分。當然，如果是玩者被別人發現出術的話，後果當然是被「海K」一頓啦！



TEXT：NEMESIS

職業指南麻雀「兵」3

AI超強的麻雀遊戲


PS
製造商：CULTURE BRAIN
售價：4980日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1P／MEM/TAB

在各位中國人眼中麻雀不是一種普通娛樂便是賭博，但在日本方面似乎不太相同，在日本甚至有職業級（プロ＝PRO）的雀士，他們的實力方面當然無從質疑。現在介紹的麻雀遊戲《職業指南麻雀「兵」3》最大的特點是遊戲所有對手也是現實世界中的職業雀士，而且並不只是實名登場，他們的AI亦設定得非常接近本人，挑戰性提高了不少。

開始遊戲的程序

很簡單，若果是從頭開始遊戲（或沒有記憶卡）便要選「はじめから」，然後便可輸入名字及性別。之後便會進入遊戲的模式選擇畫面，這遊戲的模式數目不少，並且各有特色，現在便介紹當中較重要的模式。



模式介紹

FREE（フリー）對局

同類遊戲不可缺少的模式，玩者在這模式中可以從遊戲中全部十六名職業雀士中選三人作為對手對戰，對局規則可自由設定。



雀莊BATTLE（バトル）2

這樣的行為真和「踢館」無異，因為玩者的目的是要挑戰各大雀莊，目的是征服遊戲中八所雀莊。這裡對局的規則是固定的，而每所雀莊也必須以特定的條件完成才可令它閉店。



TITLE（タイトル）戰MODE

這裡共有十種名字不同的對局，每一種對局的對手、規則和勝利條件也各有不同和雀莊BATTLE相似。



指南MODE

為初心者而設的模式，表面上除了開始時要在清水香織（初級）、荒正義（中級）、飯田正人（上級）選一人及選擇指南LEVEL外和FREE對局沒有分別，但在對局中只要按↓令視窗出現再選「指南」，之前選擇的雀士便會給予一些提示（指南）。不過要留意除了LEVEL 1外，其餘兩個LEVEL的指南也有次數限制，LEVEL愈高次數愈低。



TEXT：SAKURA KI



看到遊戲的標題，不要誤會這是貞子的恐怖遊戲，其實它是一個釣魚遊戲。但不再是遊閒地釣魚，要在恐怖的氣氛中把兇殘的殺人魚釣上來。究竟怎樣釣魚才會覺得恐怖，等筆者帶大家在恐怖的氣氛下釣魚。



PS
製造商：魔法株式會社
發售日：發售中
容量：CD-ROM　價格：5800日圓
SLG/MEM

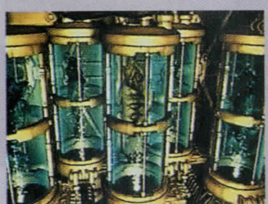
恐怖氣氛中釣魚

一般的釣魚遊戲，就算比賽過程如何激烈，總會有一股遊閒的氣氛，但這作品卻換了恐怖的氣氛。除了魚的外型設計很兇殘外，連那些釣魚用的餌也很嘔心，有蜘蛛、老鼠和青蛙等奇怪的魚餌，和一般釣魚遊戲的感覺完全不同。



恐怖的釣魚遊戲

可怕的生化兵器



遊戲的故事講述，現今的人類濫用科學，在50年前科學家利用遺傳基因工程(DNA工程)，製造出兇殘和聰明的生化兵器「KILLER BASS」。可是由於意外的關係，令到一些KILLER BASS逃離研究所，其中一條是它們的魚王JACK。由於它們不斷繁殖和殘害人類，因此人類便進行大規模狩獵KILLER BASS行動，最後犧牲了很多人才把魚王JACK捕捉。今天擁有這些惡魔之魚的人，舉辦了KILLER BASS CUP，為了個人名譽的玩者參加了這次比賽，定要把稱為666的JACK釣到。



遊戲的模式

STORY —— 遊戲的故事模式，玩者要在KILLER BASS CUP賽事中通過九場的比賽。每一關也會有特定的條件，用最快時間完成便可以排頭位。最初會有100人參加，經過九關淘汰之後，最後只有兩人比賽，只要把魚王JACK釣到便可取得勝利。

PRACTICE —— 玩者可以選擇喜愛的場地進行練習，可以把每個場地的最佳落勾點找出來。

TRAINING——會有兩種訓練給玩者選擇，分別有LURA ACTION和FIGHT。前者是訓練玩者使用不同餌，後者是和KILLER BASS搏鬥訓練。

釣魚的心得

要令KILLER BASS上釣，首先要好好控制魚餌的動作，模仿得似才會有效。當有KILLER BASS上釣後，切忌和它鬥力。這時要按著收魚絲的掣，然後按照它游走的方向，按十字製相同的方向，這樣消耗它的體力後，很容易便可釣到它的。



BY繪畫白痴隨風

COLORFUL LOGIC

輕輕一點・圖畫出現

PS
發售商：ALTRON
發售日：發售中
售價：1800日圓　容量：CD-ROM
PUZ/MEM

畫畫畫一

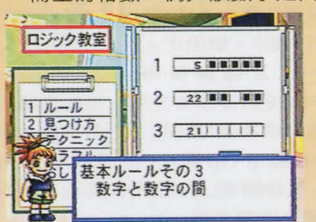
在PS上畫圖，不是吧？其實也不算是「畫畫」呢！可是當玩者跟著遊戲的提示，在版圖上塗上不同的顏色，一由美麗的圖畫就會展示於眼前，就像仙女的棒子。不信？可是這真的是一個充滿色彩的世界呀！

故事模式一

除了挑戰每一個板子之外，各位還可以到「LOGIC大冒險」玩一玩。它其實即是故事模式，內容將會Q版形式表達。當主角在在圖上行走發現異樣時，就是遇到危險的時候，此時會需要玩者回答問題以解決困難。玩者要以塗板子來得出解決困難的方法，因為問題的提示存在於板子上，只要玩者完成板子，就可以得到正確答案。但其實無論怎樣回答，玩者的回答都會是正確答案！當然，到越後期的故事，板子的難度亦會越高。

點點點一

遊戲的玩法是在「5×5」~「30×30」格的板子上，在適合的空格上塗上顏色。可是怎樣才能知道哪個格需要填色？在板子的上方及左邊會有一行數字，那些數字表示需塗上的顏色及該行需塗的格數。例如該數字是由紅色顯示著7、2，即表示需要使用紅色的顏料，塗抹7個連在一起以及2個連在一起的格子，那些格子一定要連在一起。如果各位還是不太明白的話，也可以到「LOGIC教室」一遊，那裡有圖文並茂的教學呢！



小建議一

以5×5的格子為例：

1.首先塗好全5個的格子

2.因為格子一定要連在一起，可以由已塗上顏色的格子再延伸出去。

3.一直下去就可以輕易完成囉！

BY隨風

SALARMAN金太郎 THE GAME

漫畫式動畫



PS
發售商：BANDAI
發售日：發售中
售價：3800日圓　容量：CD-ROM
AVG/MEM

玩遊戲看漫畫

今次介紹的遊戲玩法認真特別，跟一般AVG不同，它不是以文字方式來敘述內容，而是以「會動」的漫畫來講述故事的進展。原本這隻遊戲已經是由其同名漫畫《打工仔金太郎》所改篇，而遊戲中更加插了漫畫原稿，實在為一創新之舉。廢話少說，現在就看看這個打工仔有什麼作為。

長情郎

故事講述主角金太郎本為一暴走族成員，可是於一次幫派的亂動中，其心愛的女人慘遭殺害，只留





下了他們的愛情結晶。經過今次的悲慘經歷，金太郎決定離開暴走族，帶著孩子四處找尋工作。終於，皇天不負有心人，金太郎找到一份建築公司的工作，只是，江山易改，本性難移。金太郎是否能自此安份守已，不再惹事生非？

遊戲流程

基本上遊戲會分為很多章節，內容會以漫畫及動畫形式表達。大部份的內容都會跟原著一樣，不過某些特別情況亦會出現選項需要玩者選擇，當然玩者的選擇將會是改變劇情的直接因素。除此之外，遊戲還加插了不少小遊戲及問答題，令刺激的氣氛可以略為緩和。

要快要慢？

遊戲中共有兩個模式可以選擇，基本上兩個模式的故事內容完全一樣，只不過「時間縮減模式」會把章節遇章節之間的問答題省略，而「通勤模式」則不。當中會出現的問答題大致上分為三種，第一種是心理測驗，可以測驗玩者的性格特徵，當然結果就信不信由你了。第二種是普通常識，





會問一些生活上的基本問題。第三種就是有關漫畫的問題，相信對此作有興趣的朋友皆能輕易解答。另外，亦



有出現小遊戲或是考運氣的項目。最後，到了某一個程度，會有一個中間評價，由此可得知玩者在遊戲開始至中段之間進步了多少。

金太郎，你怎麼辦？

雖然遊戲的內容大致上都是跟著劇情走，可是玩者亦需要解決一些突然出現的難題，例如是別人的突然找碴。此時，畫面上會出現一句「怎辨？金太郎！」(洋　両喖金太郎！！)。此時會有數個答案讓玩者選擇，每個答案都將令劇情原全改變，各位是想做一個忍氣吞聲的小員工，還是據理力爭的大豪俠？



名言智理

別看金太郎是一個老粗的樣子，他說的話有時可是很有道理的！因此遊戲中特設有一個「名言集」。當遊戲中出現名言時，將會有一個「名言獲得」的畫面，遊戲結束後還是結集成「名言集」。各位有空時不妨留意一下金太郎話中的意思，也許可以得到不少啟發，甚至一言驚醒夢中人呢！除了有「名言集」之外，亦會有曾出現過的人物畫面，各位FANS不要錯過了。



大男人玩小遊戲

在遊戲中另一個引人之處就是加插了三個小遊戲，雖然不是太多，可是看罷一段節奏緊湊的漫畫情節後，玩一玩小遊戲輕鬆一下也未嘗不好。這三個小遊戲都各有特色，現在就為大家介紹。





	伊鄉流 戰魂轉生的儀式	只要在限定的時間內，輸入遊戲所要求的指令，就可以做到攻擊兼防守的效果，反之就會吃拳頭囉！
	我走了	這是比賽快速的小遊戲，不過會有很多障礙物出現呢，碰到障礙物速度會減慢，因此要常常使用方向掣以改變路線。想加速的話請擊打「×」掣，反之則按「口」掣。
	神經衰弱	「神經衰弱」即是俗稱的「對對碰」，要把兩隻相同的牌子找出來，到結局誰的牌子多就是勝方。

TEXT：AMI　協力：隨風

RPG
發售商：ASCLL
發售日：預定秋季發售
售價：預定各4500日圓
注目度：☆☆☆☆



WIZARDRY(I、II、III)

「三代同堂」為你報

大家好～POCKET情報所又來囉！說起來，AMI跟大家相處的時間也不短了，這段時間AMI過得十分快樂呢！好喇，還是回到POCKET機的話題上吧！快到暑假了，大大小小的遊戲均紛紛出籠！AMI就十分期待NGP的遊戲了，不知各位又有沒有什麼心水呢？

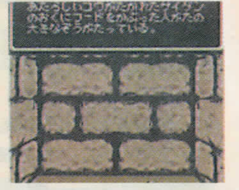


大家有玩過《WIZARDRY》嗎？它在電腦上曾經風行一時呢，雖然現在已經比較少機會看到它的蹤影。不過喜歡它的朋友現在有福喇，因為廠商決定把它於電腦版的第一集《WIZARDRY》、第二集《~Legacy of Llilgamyn~》及第三集《~the Knight of Diamonds~》移植到GBC上，除了可以把它帶著四圍走之外，亦會追加很多新功能呢！

故事背景—

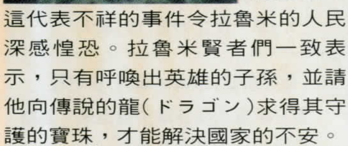
現在就來看看這個引人的系列作品，是不是也有一段感人的故事劇情吧！當然三集的故事皆不同啦！





第一集：這世代的主宰者是狂王－都拿泊（トレボー），每個人都敬畏他三分，但今次竟有人令狂王氣得發狂。原因是狂王很喜歡的一隻「魔」被偷走，而且更留下一張譏諷的紙條。因此狂王便下令全國的武士幫他把「魔」奪回，成功的話金錢、名譽、稱號皆垂手可得。如此吸引的獎勵，令到各地的武士皆前來參加這個「尋魔大作戰」…

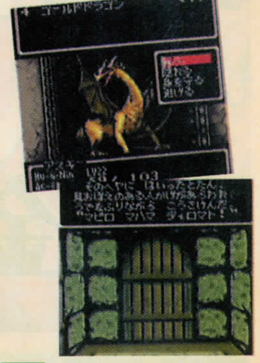






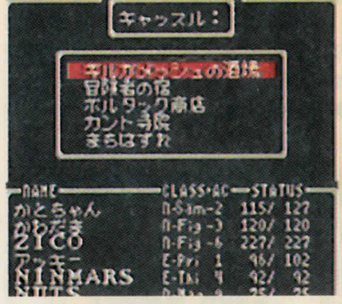
第二集：和平之國拉魯米（リルガミン）王國因為其統治的亞魯亞(アルビシア)諸島被攻擊，連帶拉魯米內的寺院亦因地震而崩潰，這代表不祥的事件令拉魯米的人民深感惶恐。拉魯米賢者們一致表示，只有呼喚出英雄的子孫，並請他向傳說的龍（ドラゴン）求得其守護的寶珠，才能解決國家的不安。



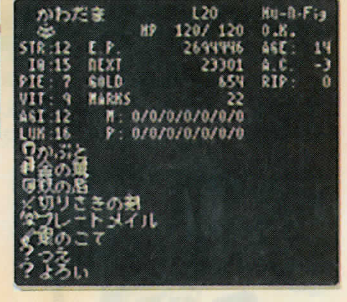


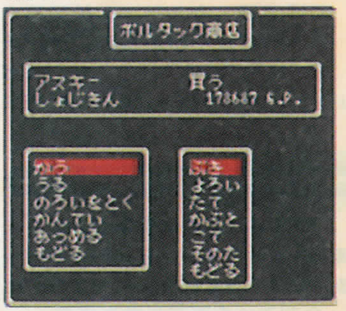
第三集：於拉魯米的街上，有一枝由侵略者所守護的那盧（ニルダ）之杖，它有著強大的力量。可是有著邪惡之心的人以那盧之杖對皇家的人進行大屠殺，並且咀咒拉魯米國家，幸好皇家小公主成功逃脫，為了解除那盧之杖的力量，小公主開始了找尋跟那盧之杖配成一對的「傳說之鎧甲」的旅程。

有關遊戲玩法？—



三集的玩法大致上並沒大分別，於遊戲開始後先設定好各位的資料，例如是姓名、種族等，之後組成一隊六人隊伍，便能在迷宮中冒險並解決遊戲中的任務。在迷宮中各位有機會遇到敵人，在不斷的戰爭後經驗值會提升，而職業亦會跟著升級。另外，角色死後雖然有機會復活，但卻限制了復活的次數，可不會「長死長有」呀！





追加新功能—

雖然說是移植作，但廠房絕不會偷工減料呢！首先畫面方面是全新製作的，亦加入了不少新事件及結局，還有一個對初玩者的遊戲說明。而最吸引的是，加入以GBC機能可以輕易做到的通信功能，可以跟朋友互相交換彼此的人物呢！

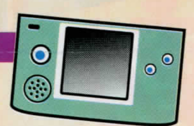
外傳故事1&2？—

這隻遊戲相信會有三個以上的儲存空位，因為當玩者擁有三卷「冒險之書（SAVE DATE）」後，可以把人物轉生到同劇情的另一個記錄。而且呢，還有可能得到一個密碼，用以得到外傳故事1＆2呢！但方法及詳情現在還未知道，有進一步消息才為大家介紹吧！



ACT
發售商：CAPCOM
發售日：預定7月6日
售價：4800日圓
注目度：☆☆☆☆

ROCKMAN BATTLE & FIGHTERS



*畫面為開發中畫面



《ROCKMAN》不但將於GBC上推出新作品《ROCKMAN X》，亦會在NGP上推出一移植作品呢！把《BATTLE》及《FIGHTERS》同時收錄在同一個遊戲上，共有近40多個角色。而敵人BOSS方面亦不容少虧，在六條路線中每條路線都會有六位強勁的BOSS，於1~7集的BOSS皆會登場呢，各位有信心戰勝嗎？把BOSS打敗後會記錄下來，當然各位亦可以跟朋友用通信來得到想要的角色，因為36個BOSS可不是容易儲齊的呀！而內容方面大概是圍繞著ROCKMAN跟DR.WILLY的對峙。DR WILLY是一個希望征服世界的邪惡科學家，而ROCKMAN則是一個每次都會阻礙DR WILLY計劃的角色。當然，遊戲不會單單出現他們兩個，ROCKMAN的好朋友們及DR.WILLY所製造的機械人亦會來湊熱鬧呢！





TAB
發售商：KING RECORD
發售日：預定8月25日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

新世紀EVAGELION麻雀補完計劃(暫稱)





「EVA」現在當然還是一隻超人氣作品，但最高峰時期已過，還記得當時其產品滿天飛，連遊戲也有呢！而現在它的遊戲終於登上GBC上，雖然只是一隻麻雀遊戲，但以「EVA」的人物作賣點，跟綾波麗等角色玩樂一番，實在亦是一個吸引人的賣點呢！玩者將會使用碇真治駕駛其EVA初號機，在東京的街頭上來回走動，以找出使徒們並跟她們決勝負。跟他們進行牌局時，除了可以看到她們露出罕見的表情外，還可以聽到她們說話呢！(相信沒改配音吧…？)雖然跟使徒們對局不一定可以獲勝，但在勝利之後卻可以得到一張卡作記念，實在很吸引，各位有信心把所有角色的卡都儲齊嗎？相信這隻遊戲可以吸引到一大班的EVA FANS吧？但AMI始終覺得以聖經人物來打麻雀有點那個…





TAB
發售商：MTO
發售日：預定6月30日
售價：4280日圓
注目度：☆☆☆1/2

邪流丸～滿願神社是緣日～

《反斗小王子》又有新作品呢，將於本月30日發售的新作品以玩小遊戲為主。事源於緣日(類似夏祭的節日)時，神社會有很多不同的攤位，例如是賣零嘴的、賣小玩意的、或玩小遊戲的。而主角邪流丸就流連在玩遊戲的攤位上不願離開。在遊戲中共有大約十多個小遊戲，例如是「撈金魚」，各位要操縱邪流丸來把它們全部完成，並向最高紀錄挑戰呢！另外，除了可以獨自挑戰這些小遊戲外，亦可以通信對戰跟朋友一起參與，甚至跟遊戲中的其他角色比賽也可以呢！於炎炎的夏日中，邊感受一下緣日時晚上的清涼，邊跟邪流丸一起玩小遊戲吧！

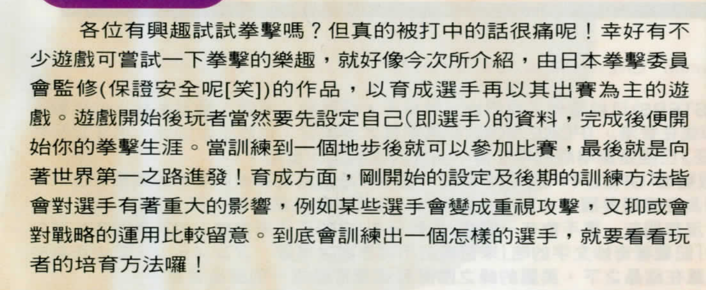




SLG
發售商：ALTION
發售日：預定7月28日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆

K.O. THE PRO BOXING





各位有興趣試試拳擊嗎？但真的被打中的話很痛呢！幸好有不少遊戲可嘗試一下拳擊的樂趣，就好像今次所介紹，由日本拳擊委員會監修(保證安全呢[笑])的作品，以育成選手再以其出賽為主的遊戲。遊戲開始後玩者當然要先設定自己(即選手)的資料，完成後便開始你的拳擊生涯。當訓練到一個地步後就可以參加比賽，最後就是向著世界第一之路進發！育成方面，剛開始的設定及後期的訓練方法皆會對選手有著重大的影響，例如某些選手會變成重視攻擊，又抑或會對戰略的運用比較留意。到底會訓練出一個怎樣的選手，就要看看玩者的培育方法囉！



銀幕上的《艾斯卡科尼》

劇場版 艾斯卡科尼

6月24日於日本開始公映







不久之前為大家介紹《天空之艾斯卡科尼》的DVD時，曾提過製作此DVD的目的是為了慶祝將於夏季公映的劇場版，相信各位FANS一定對劇場版的內容很有興趣吧？劇場版的主角同樣是VAN(バアン)及HITOMI(ひとみ)，各位不會對他們感到陌生吧？而劇情方面請觀看以下報導。

「即使我不存在，也不會有什麼改變吧？」不明白為何而生，找不到生存目標。沒有家人、沒有朋友，也許是認為沒需要吧？空虛的身軀、空虛的心靈，餘下的，只有寂寞。到底是什麼事，令HITOMI如此封閉內心？

「每天每天，只有殺戮跟血腥，生命算什麼？」內心已經被仇恨侵占了的VAN，被滅國的心情令他收起原本溫柔的內心，轉移換上冰冷的面具。面對宿敵黑龍族，面對自己的種族白龍族被繼承的恨，原本應該是最親密的人頓變成敵人，他恨他的哥哥，恨得要把他殺之而後快！



被召喚到異世界的她遇上他，兩顆孤獨的靈魂碰在一起，是互相激勵還是繼續悲哀？當他快要死的時候，感覺不到生的氣息的她，是否又能找到一點點對生的執著？到底他們能否溶解內心的冰霜，享受活著的感覺？

這個夏日映畫停不了！

每年一度的暑假中，又怎會只得那幾套劇場版這麼少？雖然電影是在日本播放，但製造商把它們製作成DVD也不是沒可能的事，現在就來為大家介紹暑假中還會有什麼電影播放吧！

除了等一下會介紹的比卡超會有劇場版之外，在日本及香港皆大受歡迎的《CARD CAPTOR SAKURA》亦會上映劇場版《封印克洛咭》。而跟《CARD CAPTOR SAKURA》同日上映的還有《反斗小王子》及《六道門天》，都是令人期待的作品呢！以上幾套作品皆是在7月15日上映，在15號前已經想看電影的朋友不妨留意一下7月8日吧！那天是《DIGIMON ADVENTURE 2》的公映日子呢！而且更會分為上、下集播放，喜歡數碼暴龍的人要留意了！



◆《CARD CAPTOR SAKURA》



◆《反斗小王子》



◆《六道門天》



◆《DIGIMON ADVENTURE 2》

比卡超電力沒發擋！

劇場版POCKET MONSTERS~結晶塔之帝王

預定7月於日本全國東寶洋畫系公映

不知不覺，《POCKET MONSTERS》已經陪伴了我們好一段日子。在遊戲、漫畫、動畫都有它的蹤影，當然少不了電影啦！不論在日本抑或在香港，《POKE MON》的電影都大受歡迎，也許正因如此，現在它又推出劇場版了！今次的《結晶塔之帝王》已經是劇場版的第三彈，到底內容關於什麼呢？

今次的故事於綠草如茵的渡假聖地「GREEN FIELD」中展開，雖然冒險舞台有著如此清新的氣息，但絕不代表小志今次的旅程沒有困難。因為在這麼美麗的地方中，竟然有一位獨自住在塔中的女孩－美(メー)。小美自從父去世後就孤獨地住在塔上，沒有朋友，更不會有一個像「長髮公主」中的王子來找她。也許是因為寂寞的關係吧？小美竟以她父親留給她的「記載著奇妙文字的咭」來召喚出不可思議之精靈．アンノーン，並由塔為中心點，把整個「GREEN FIRLD」覆蓋在結晶之下，美麗的綠之國度就這樣被變成一個結晶世界⋯

除了小志及比卡超必定會出現之外，GBC版的《POCKET MONSTERS金、銀版》中新加入的小精靈亦有可能出現呢！真令人非常期待。另外同日還有《POCKET MONSTERS》系列的另一套作品上映，真羡慕日本的朋友呢！

胡鬧魔女銀幕初登場
映畫 變身小魔女#

7月8日於全國東映系公映

還記得數月前為大家介紹的《變身小魔女》嗎？現在它還在播放中呀，不過當然是在日本播放啦。放心，今次要介紹的不是它的TV版，而是魔女們第一次登上大銀幕。在各大動畫都紛紛推出劇場版時，我們的小魔女亦不甘後人，將於7月8號在日本推出她們的第一套劇場版，現在就來看看她們如何渡過她們的「暑假」吧！

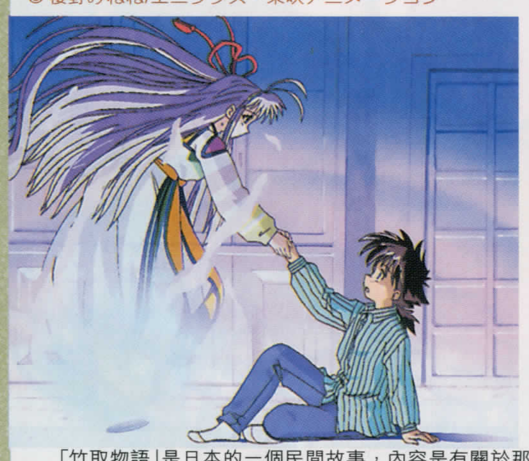
在《變身小魔女》中，有四位可愛的四年級見習小魔女，她們分別是春風、藤原、妹尾及瀨川，另外還有春風的妹妹及可愛的夏娜(ハナ)。她們一行六人常常一起行動，就好像今次，她們又在女王的秘密花園引起騷動！不過其實最大的「犯人」是春風的妹妹及夏娜兩個人呢，她們在花園中發現了一朵十分美麗卻很妖豔的花，結果…還是留待各位自己觀看好了！

到底魔女們會如何解決今次的事件？而她們又會不會因此而惹女王生氣呢？現在當然得不到答案喇！不過當7月8日映畫上映了，一切就自有分曉！(呃…如果到時各位是在日本的話[笑]) 現在就讓我們一起期待當天的到臨吧！

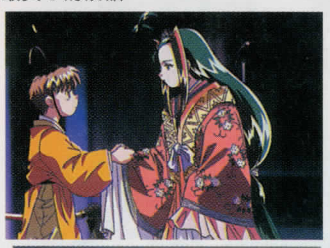


不想返回月亮的月之女神
傳心 守護女神月天~從月亮來的少女~

推出日期：6月23日(第一卷)
售價：5800日圓(DVD)



在《守護月天》的漫畫版中，不是有一個劇情是太助那一班同學們演出「竹取物語」嗎？今次所介紹的OVA的內容就是太助一行人演出「竹取物語」的劇情喇！當中亦會加插一些太助及小璘的往事回想，及小璘最真心的說話…



「竹取物語」是日本的一個民間故事，內容是有關於那個誕生於竹子上，有著悲哀命運的女子。在竹之中誕生的她，一直由一對老夫婦照顧著，隨著時間的過去，女子不但有著傾國容顏，還跟帝王相戀。真的是因為紅顏多薄命嗎？雖然擁有一切幸福，但女子卻是天上月宮之女，且離去之日不遠矣！終於，月宮的使者下凡來，女子只好告別人間所愛，回到看似近在眼前，實則遠在天邊的月宮殿。



回到現實，看看太助他們的文化祭準備得如何吧？也許一開始大家就不是真心想把文化祭做好吧？以開玩笑形式得到角色的太助及翔子、客串成為主角的汝昂、還有其他沒什麼耐心的同學們，令綵排一直沒什麼進步。幸好經乎一郎大發雷霆之後，各人終於收拾心情認真練習，怎料小璘卻因為把自己過於代於「竹取」的角色而顯得鬱鬱寡歡，是因為她怕自己也有離開太助、回到支天輪的一天嗎？







TEXT：MARKS

TEXT：MARKS

川村光
Hikaru Kawamura

日本的「水著界」每隔一段時間都會有一些新寵兒湧現，就好像優香之後，便到酒井若菜和釋由美子，而最近除了真鍋薰之外，川村光憑著甜美的笑容和漂亮的身段亦都人氣急升成為水著界的新寵兒。

雖然川村光最近才走紅，但其實她早在97年進軍藝能界，在這三年間參與過不少電視節目，好像有「BI．KI．NI」、「SPORT BEAT」等，而現在同時參與「Game Wave」、「Winning競馬」、「寢堃喀嚍！」三個節目。劇集方面暫時會預備演出在今年拍攝的「刑事 村山綠子」。既然是水著界的女星，當然會推出其個人的寫真集，暫時她推出過的寫真集有《KI*LA*LA》和《Deep Breath》，而且計劃在今年的九月推出她的第三本。

星之網

ひかる元年

http://hikaru.bird.to/

PROFILE

本名：川村ひかるKawamura Hikaru
出生日期：1979年10月18日
年齡：20歲
出身地：東京都
星座：天秤座
身高：153cm
血型：AB型
三圍：B83 W54 H77
興趣：運動
專長：游泳、單輪車





SUMMER SHOW

播映日：7月7日

參與演員：堂本剛、廣末涼子、今井翼、池脇千鶴、小栗旬、中村俊介、伊藤高史等

『SUMMER SHOW』是繼「年青之時」(96年)、「藍色時代」(98年)後的青春Drama三部曲的完結篇。之前的兩個作品都是細緻地描寫青年人心理，而且加入了親情、友情等。

3兄弟因為意外而失去雙親，所以身為大哥的夏生就(堂本剛)承繼了雙親遺下的單車店，與妹妹知佳(池脇千鶴)和聽覺有問題的弟弟純(小栗旬)繼續生活下去。不過，他們住在幼年朋友—弘人(今井翼)的家裡。有一天，夏生在教小孩踏單車的時候，單車突然失去控制，而撞傷剛經過的雪(廣末涼子)。雪就是在夏生的店鋪借錢的借貸公司內工作。剛好，知佳知道純現在正與一個名叫「雪」做OL的筆友，於是夏生與知佳向純說出「拿出勇氣與她見面」鼓勵他，但那天晚上，純沒有回家。



FOOD FIGHT

播映日：7月1日

參與演員：草彅剛、深田恭子、筧利夫、緒沢凜、小林一三、八千草薫等

通過救助孤兒院「筑紫園」的小孩，而參加大食比賽的滿，描寫出人與人之間的愛。

在筑紫園出身的滿(草彅剛)現在於宮園總合食品的清潔部中工作，而且亦是這間公司會長—宮園(佐野史郎)暗地裡舉辦的大食比賽「FOOT FIGHT」之參加者。他將獲得的獎金以匿名方式寄給筑紫園，而且以宮園總合食品的社員免費將食物送給筑紫園的小孩，因此園長—悠子(八千草薫)和義工—麻奈美(深田恭子)都非常感謝滿。另一方面，為了考慮「FOOD FIGHT」在賭博方面的利益，而對無敵的滿感到非常不滿的宮園利用妻子—田香使用八百長的提案「將今次的挑戰者—坂下打敗就可以成為社員」。這個時候，筑紫園來了一位自閉的小孩—裕太。



與億萬富豪結婚的方法

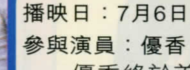
播映日：7月5日

參與演員：藤原紀香、寶生舞、豊田真帆、筒井道隆、府川亮、菊川怜、藤益尚之等

講述三位遇上人生錯落的女性假裝成華麗的三姊妹與億萬富豪結婚的痛快喜劇。由於未婚者帶同所有財產離開一夏(藤原紀香)，令她一夜之間變成身無分文，於是她唯有倫為舞女。不過上班的第一日，她的客人突然在途中(H)死亡，而且更令店鋪停止營業。

雖然一夏是這麼運滯，但同時亦有個機會來到。因為一夏發現一條逝死的客人興建給三名愛女的高級別墅鎖匙。剛好，其三名女兒都正在於海外旅行，因此別墅現在是沒有人在的。這樣令一夏想出一個假裝成三姊妹來認識億萬富豪的計劃，於是聯同在舞廳認識的不二子(豊田真帆)與香織(寶生舞)一起進行計劃。

假扮的三人在偶然意外之下認識了三個大有錢人，而且更快速地接近他們。最後她們能否成功呢？



20歲的結婚

播映日：7月6日

參與演員：優香、米倉涼子、安西廣子、押尾學、松尾雄一、平山綾、中尾彬等

優香終於首次主演戀愛和家庭的劇集。描寫一個普通的女子對20歲結婚的想法，和家庭束縛的喜劇。

中願寺家的二女—蓮子(優香)在春天於短期大學畢業後，開始投入園藝的家族生意上。就在她20歲生日的前一天，與朋友惠(安西廣子)他們一起到遊樂場，不過在乘搭覽車的時候，蓮子卻因為滿座而不能一起乘坐，之後她便一位青年—瑛二一齊乘搭在下班覽車，途中手錶的時針亦到了晚上的12時，這刻蓮子已經20歲了。翌日的朝早，在中願寺家裡，祖父亦同往年一樣烹調了一些年糕和燒豬準備開Party。但半年前開始出外遊浪的父親—小三郎(中尾彬)突然回家，而且帶同瑛二一起回來。偶然再次相遇的蓮子與瑛二到底會發展至甚麼關係？

露嘉的日常生活

BY R. RYAN



RUKA留言板

這次可以說是小妹露嘉最後一次在這留言板上留言，亦是編輯接待處最後一次看各位見面，真的很不捨得各位……回想起當時初入來GPM，經常欺負各編輯、騷擾他們，又………(以下略)相信小妹離開後，各編輯也會鬆一口氣的。最後，也要多謝各位讀者的支持！再見了！

「露嘉很喪……」

Dear：里繪小姐

是Toro的信紙呢，我的朋友笑說有Toro信紙用真的很幸福呢！哈~~

上封信我問得太Stupid，弄至里繪小姐不明我說什麼，所以今次再問過。

我喜歡上色時沒有漸變光暗的色，好像動畫一樣。因為我有種怪癖就是看見有漸變色的插畫(如漫畫的彩色插圖)，我會有種怪怪的感覺，全身不自然。(汗)所以我用什麼顏料也愛塗成沒有漸變色的圖畫。因此雪野笑我的木顏色沒有漸變很奇怪！

所以想問問里繪小姐是否用某類顏料就一定要有漸變色。

隨信附上的畫攪笑不攪笑？如果Jun仔可以像殺人樹熊能抓住見晴那就好方便。(笑)不過在頭髮的光暗位塗得很醜，救不了。還有<露嘉>的畫怎樣？

Dear：R.Ryan

R.Ryan我應該稱呼你做先生抑或小姐？為何你有時畫眾編輯時常將他們變成「飯團三角型頭」，還要全無血色成個灰色。成個「Ke Ne咩」，好似唔知點咁，不過又好鬼有「質感」。

不如你在這裡形容你自己，好讓我在<同人祭>畫你的樣子，不過「美」化了你咁就唔關我事啦！

其實寫上面咁多廢話都係想講以下的說話，就係我(們)覺得你係度欺騙了全中國十二億(十三億？！)人民，你的<露嘉的日常生活>係度「美」化了那個漂亮淑女的人。簡直美化了120%(花野說邊有人自讚自己係淑女咁××)唔該你張佢的真性格表現出來(自大自己係淑女那種…)

本來我都唔想寫上面D，因為好驚hurt到你的弱小心靈，但係有三個人吹使我去寫。我個豬朋話你畫的東西咁「騎呢」，唔方hurt到你D乜。

另外幅<露嘉的日常生活>怎樣？比D議建。Thanks！

Dear:Ruka:

幅<露嘉的日常生活>係咪好正？表現唔表現到你的「日常生活」？幅畫係送比你同R.Ryan君，不過我諗你都唔會要。哈~~不過要幅畫我好比心機去畫同Colour in，仲靚過我寄去GP Gallery D畫。幅畫比里繪小姐睇肯定俾個頂級佳作獎我，哈×3(笑)

以下係我狗友叫我寫比你，但話你係<無責任讀者擂台>帶住拳套好狼死，係咪要同泰臣比賽嗝。(再笑)佢仲叫我畫你同泰臣比賽，打"Inc"佢排牙個樣，但係我畫功未夠班，不如叫R.Ryan畫。

祝里繪小姐出入平安(沒有想嚇成份)
R.Ryan君<Ruka漫畫>越畫越變態
Ruka小姐……(T_T)越黎越「喪」。

Lion敬上

Dear Lion

我也覺得你很幸福哩！因為我也想買Toro的信紙，可惜買不到，但幸好也能買到Jun和鈴木的信紙＼(^0^)／

我終於也明白你的意思了！(笑)其實上色沒有漸變色不是很大的問題，正如你所說動畫原畫也不是以實色來上色嗎？漸變色只是其中一種上色技巧，所有顏色也沒有規定一定要用漸變色才好，不過如果有時能運用這上色技巧當然會令畫面美一點啦！但你也不用介懷不用漸變色上色方法的。

另外，很多謝你又畫了小妹和露嘉，上Marker的技巧好像越來越有進步了。先說畫上小妹的畫先吧！頭髮的上色真的不太好呢，有點凌亂的感覺，但是衣服和Jun的上色卻很好。在此想問問小妹手上拿著的畫中，其中一幅是否Lion你來的？！跟著是露嘉那幅了，我覺得這幅比小妹那幅好看哩……整幅畫基本上是沒有問題，只是覺得背景好像熟口熟面，好像在哪裡看過似的……

里繪上

形容自己？在《露嘉的日常生活》中出現的其一個灰色「飯團三角型頭」不就是我嗎？所以也不用怎形容自己了。

將露嘉的真性格表現出來並沒有問題，但奈何她要走，再也不能畫她了。

R.Ryan上

哼！你的畫抄我的欄名！嘻，說笑罷了。我的日常生活？差不多啦！「玩」就是我的天性嘛！所以你畫我玩弄R.Ryan也幾適合呢！嘿嘿嘿！雖然你畫到小女子那麼衰，但我也會好好收藏的。

看到里繪那樣說，也知道她是很羨慕我的了。沒辦法啦！誰說我天生漂亮，畫我的畫當然是美過畫她的畫了！(笑)

哈！你的豬朋友的說話都幾得意，但為何他們不寄信來的呢？要畫我被打甩牙？！當然是不．可．以的了！所以我堅決不會讓R.Ryan畫這樣恐怖的畫出來的！(笑)

露嘉上

「7月見露嘉」

Dear露嘉小姐：

不是吧！露嘉妳要去外國讀書！！！那……

小弟記得當初露嘉小姐第一次出現在GP樂園時的情形(打你的頭的誰？)……。雖然剛開始覺得R.RYAN的畫風有些…(可能是小弟不習慣吧！)。但露嘉勝在夠得意，因此才慢慢的喜歡上妳(?)，而現在妳又要離開GPM，真令人可惜呢！(I don't think this is a joke！)小弟真心希望在7月份的GP樂園裡還能看到妳吧！(激動)

另外小弟還有話要講：本人在一個非常偶然的情況下發現國內一本電玩雜誌抄襲了貴刊的《Card Hero》的攻略。(字倒換成了簡體)，不知道貴刊有沒有將此攻略轉登給那一家電玩雜誌呢？如果沒有，這也是種盜版行為呢！小弟對GPM的反應拭目以待！

最後問一下露嘉喜歡α的哪幾首歌呢？小弟就最喜歡ZZ高達的"サイレントラオイス"、EVA的"魂のルフラン"和主角的"ACE ATTACKER"。α小弟已爆機，正在玩第二次，攻略別冊做得很好，但錯別字就……。還有內地人仕想要在無責任編輯擂台上投稿怎麼辦？主要是身証號和電話這兩項！

尋人啟事：Leona……

終於有筆名的敵機襲來(葉芃)上！

謝謝妳上次登小弟的信！不勝感激！

Dear葉芃

對不起，上次用了簡體字來寫你的姓氏！(^_^;;)

很多謝你對小妹的支持，但奈何要離開GPM已是事實，小妹唯有希望你能繼續支持GPM的其他輯編，多點寫信到這裡，和他們溝通吧！(←到最後還要賣廣告！)

你發現在國內某雜誌抄襲本誌的攻略嗎？那真是太過份了！不過最主要能打擊這些翻版的人，就是你們，即是各位親愛的讀者！所以為了不要助長翻版，請各位不要購買那些雜誌啊！

你問小妹那首《機戰α》的歌曲好聽嗎？很對不起，小妹對機械人沒太太大興趣，所以恕小妹不太清楚當中的歌曲，未能回答到你的問題。

若國內人仕想投稿到《無責任編輯擂台》的話，即管放心的寄來吧！我們也接受國內讀者投稿的，至於身份証和電話號碼方面，可以不用理會的，不過最重要是要填上真實姓名和聯絡地址。

露嘉上

同人祭

題目：有畫收、有畫收
作者：Lion



題目：露嘉的日常生活
作者：Lion



館主：里繪

最近小妹真的非常失望，因為沒想還發現有「一稿兩投」的事情，幸好發現得還早，小妹還未將之刊登。在這裡，小妹真的很希望投稿寄畫來的讀者要為了對其他讀者公平著想，千萬不要一稿兩投啊！

特級佳作



Connie

很久沒有收到Connie的畫了，這次又是以廣告彩來上線和上色的畫來哩！在上色方面基本上沒有問題，而且技巧還非常之好。不過在比例上卻有點問題，首先是K'的耳朵太細了，而他也有點頭大身細，可能是肩膊位太斜吧！另外，他左膊亦有點不涵接，要多加留意了。

AL-葵鳥

別有個人風格的櫻，變得很有少女漫畫的風味。整幅畫的色調十分柔和，與有大天使一起的櫻非常合襯。在整幅畫中，小妹最欣賞就是大天使細緻的頭髮和天使翼，只是嫌人物太瘦和頸太長。期待下次的作品啊！



優秀作品

DZO

雖然整幅畫也以很簡單的線條和顏色來表達，但仍給人很鮮明的型象，讓人一看就知道所畫的角色就是《KOF》的八神。繪畫成很像水墨畫般的上色方法很有特色，不過很可惜除此之外就沒有什麼讓人感到特別的地方。





Leona

Leona這次的作品風格與以前的有許不同哩！妖艷的女孩，擁有魔鬼的翼和手，令整幅畫也充滿詭異的氣氛。不過女孩好像有些頭大身細，右手有點短和細，還有左手則很「直」、沒有輪廓線條似的，另外天使翼亦繪畫得有些馬虎。



優秀作品

梁智勇

正在沈思中的詩織與她的形象很相襯。以水彩造出淡淡的效果，令氣氛非常柔和及舒服。在人物比例透視上基本沒有很大問題，但唯一出錯的是詩織的下半身不見了，是收在櫃櫃內嗎？





R-Guitar

Jill終於能放低手槍、拿起結他輕鬆了嗎？可能由於紙質問題，再加上R-Guitar在上線時經常停頓下來，令線條有點化，同時亦令Jill的面部改了樣，不太美觀。結他繪畫得不錯，但Jill的左手卻出錯了。只見她的左手放在結他上，難度是被喪屍吃掉了！？

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm（A4 SIZE）；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

無責任讀者擂台

主持人：時雨

「遊戲專利權」將導致遊戲業界衰退？！

To 時雨：

在下曾經因為《METAL GEAR SOLID》而成為KONAMI的愛好者，但現在卻因為KONAMI近來「控告其他廠商，並企圖壟斷市場」的行為而不禁感到熱情冷卻。

首先，在下想談談「抄襲」這個問題。

「天下文章一大抄」，大家在看書時也有摘錄下一些佳句，以提高自己的作文水準吧？這就如遊戲業界一樣：參考別人的作品，以提高自己作品的水準。這當中其實也製造了一個良性競爭，使各廠商在參考過程中，製作一些原創遊戲，以及提高遊戲質素，加強自己的競爭能力。到頭來，機迷和廠商也得益。可惜，KONAMI卻為了維護自己的利益，而控告其他「有嫌疑」抄襲自己作品的廠商。(如JALECO的《VJ》)其實，過分抄襲的作品，玩家也不會賞識，那何必花這些時間和金錢在這些沒意義的地方上？倒不如努力地開發遊戲。另外，KONAMI是否能寫單自己從沒參考過別人的作品？那麼《SILENT HILL》是甚麼來的？這還不是「參考」《BIO HAZARD》的？(正確來説應是《ALONE IN THE DARK》)KONAMI可曾想過自己比JALECO更差？因為她只是在抄襲一個抄襲品！

接著，在下想談談KONAMI壟斷市場的行為。

KONAMI不斷申請遊戲專利權，已明示了自己要將其他廠商徹底擊敗，以稱霸日本的遊戲業界。她申請棒球遊戲專利權(筆者注：應該是球隊和球手的名稱、肖像使用權)，令SQUARE的《劇空間職業棒球》無法順利推出，因而令雙方關係惡化。其實，KONAMI這樣做是非常愚蠢的，因為以此舉不但令她自己與其他廠商產生不和，甚至「犯眾憎」，更可能因為受技術不足的影響，導致專利遊戲質素欠佳，直接影響銷量。再者，如果沒有遊戲，主機的銷量也會受到牽連。到時候，KONAMI不單止沒有受到得益，反而令整個遊戲業界陷入滅亡。

最後，在下想提出的是，只有良性競爭才可以推動遊戲業如果KONAMI想成為「一哥」，就以實力來爭取，不要再「出茅招」來壟斷市場。

祝升職兼加薪

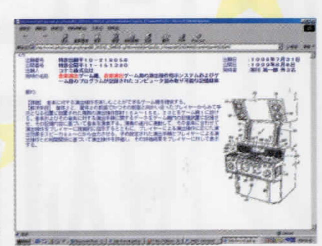
PS.內容可能過分偏激，敬請原諒。

FROM
SILENUS

SILENUS：

筆者也非常同你的觀點，遊戲的專利權問題，在近一年來的確在遊戲界成為了製作人員和遊戲機迷之間的一大話題。如果各位讀者對此事不太清楚的話，筆者先為大家説明事件的經過：首先是KONAMI在99年6月21日向JALECO提出訴訟，要求她停止製造和販賣音樂遊戲《VJ》。原因是KONAMI早已向日本的特許廳，申請了「音樂表演遊戲」的專利。接著KONAMI更進一步要求本來與事件無關的NAMCO，將《VJ》從她旗下的遊戲機中心移除。這令NAMCO方面非常不滿，最終更導致NAMCO採取報復行動，反過來控告KONAMI的《實況POWERFUL棒球99》侵犯了NAMCO所擁有的「在遊戲LOAD碟時間中的MINI GAME」專利！事件不斷發展下去，涉及的遊戲亦越來越多……到了這個地步，遊戲廠商之間已不是理性的爭論。幸好最終事情不需要在法庭解決，否則它對遊戲界的影響將會十分巨大。

SILENUS説得十分之對，遊戲業界一直以來在遊戲的專利問題上，傳統上都不會用訴訟的形式去解決。相反，當事人會坐下來商討，以尋求對雙方都有利的方案。其實回顧遊戲界的歷史大家可以發現，遊戲的改良、發展，和「意念共享」這個要素有著極大的關係。例如90年代初期由《街霸II》掀起的格鬥遊戲熱潮，如果CAPCOM當時死抓著它的專利不放，街機界就總不會持續興盛了六、七年，説不定革命性的3D格鬥也不會出現！因此過度強調遊戲意念的專利權，難免會阻礙業界的發展。但大家千萬不要誤會筆者這樣説是輕視專利權、知識產權的重要性，只要在遊戲業界一片不景氣的情況下，這些生產商之間的爭執根本對改善遊戲質素毫無益處，實在是應免則免。



◆KONAMI的《BM》系列已在日本取得專利

不過最近遊戲業界又搞出一個「球手名字和肖像權」使用問題。眾所周知，KONAMI的《實況POWERFUL棒球》系列，是日本最受歡迎的棒球遊戲，每年它的銷量都有六七十萬套左右。由於這些棒球遊戲通常只需要改動遊戲內的球員資料就能推出新一集，而且「長賣長有」，利潤方面自然十分可觀。而KONAMI和日本野球機構之間達成之協議(KONAMI擁有使用球隊、球手名字和肖像的專利，其他遊戲廠商如要使用，便得向KONAMI申請)，更進一步削弱了其他競爭對手的實力。就商業角度而言，KONAMI這一著可説是走得非常漂亮，但問題是這樣做對業界整體來説絕非健康。正如SILENUS所説，KONAMI這行為將會導致其他廠商不滿，難免日後會有針對KONAMI的行動出現。例如SQAURE將《FF9》的發售日推前至7月7日，就有傳原因是SQUARE高層要它和KONAMI的《實況POWERFUL棒球7》對撼，以報《劇空間～》一箭之仇。這勢將導致KONAMI被業界孤立，KONAMI的管理層，真的要三思啊！





◆《實況POWERFUL棒球》和《劇空間職業棒球》其實是兩套方向性完全不同的遊戲

祝　生活愉快！

時雨

(由下期起為了配合本刊改革，「無責任讀者擂台」也會以新裝和大家見面。不過大家仍然可以利用下面的表格投稿。)

投稿表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

性別：＿＿＿＿＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（　）

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿

電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

(可使用影印本)

投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』



來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

遊戲誌70期大優惠



送你35元印花

以開心靚價500元換購（原價535元）
FINAL FANTASY IX遊戲乙隻
限定200人 先到先得

換購方法

將印花剪下，並貼上封信面，再寫上姓名、聯絡電話和地址，
然後寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」
封信面註明「遊戲誌FINAL FANTASY IX換購大優惠」
7月5日截止

使用守則

- 此印花不得使用影印本
- 此印花只能使用一次
- 商號保留印花的所有使用權利



姓名：

Tel：

地址：

印花
35元

注：首200名將會於7月6日有專人以電話通知，並於7月7日親臨「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」換購

Text：小璘

声 INTRODUCTION

保志總一朗（HOSHI SOUICHIROU）

出生日期：5月30日
星座：雙子座
血型：B型
出身地：福島縣
所屬公司：Art Vision
代表作：《最遊記》孫悟空、《Lost Universe》Kain、《To Heart》佐藤雅史、《無限之Ryvius》相葉佑希、《聖Luminous女學院》田波龍、《D.N.Angel》丹羽大助、《在遙遠的時空中》永泉

這次要介紹的聲優，就是越來越受歡迎的男聲優——保志總一朗了。他受歡迎的原因，主要是因為他的聲線是比較開朗活潑，而有不少動畫的男主角也十分適合由他配演，因此他的聲音亦從而開始得到觀眾、聽眾的注意了。

保志總一朗最初也是以配演一些配角為主，他首套配演男主角的作品，應該就是是《Lost Universe》了。這套作品有不少著名聲優配演，其中例如有林原惠、綠川光等，以首次配演主角的保志總一朗除了能從此作中提昇不少知名度外，還能從前輩中學習到不少哩！

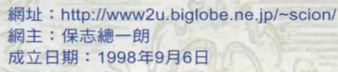




就如以上所說保志總一朗所配演的角色大部份也是一些活潑少年類，不過由於他的聲線是低沈中帶點高音（是予盾來的嗎？），所以由他配演偏向年小的少年，和一些陰險的角色也非常合適，就例如《神機世界Evolution 2》的尤魯卡。雖然他所配演的角色範圍好像被規限了，不過他還是有配過一些有趣的角色的，那就是在《聖Luminous女學院》的田波龍了。各位不要以為田波龍是一位普通的男孩啊！因為這角色將會男扮女裝轉校到聖Luminous女學院就讀，若各位想聽聽保志總一朗在當中是怎樣演釋這角色，就不要錯過這套作品了。

声 HOMEPAGE





Tea & Talk Scion

網址：http://www2u.biglobe.ne.jp/~scion/
網主：保志總一朗
成立日期：1998年9月6日

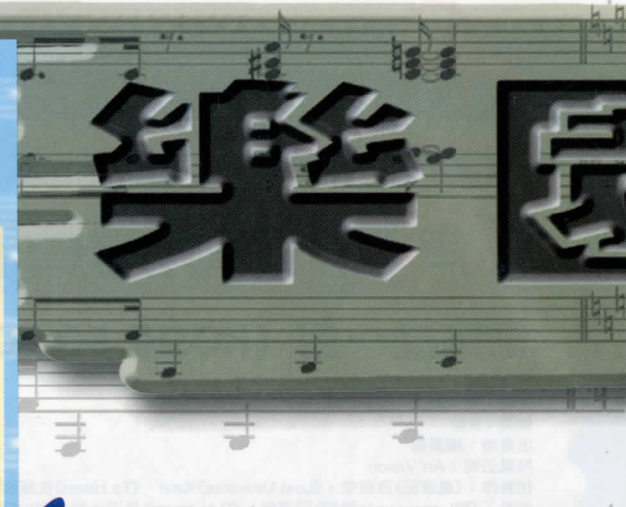
既然這次介紹了保志總一朗，那麼今次也順道介紹他的網頁吧！這網頁分為揭載個人資料的「Profile」、放置插畫的地方「Lost Universe」、「怪傑蒸氣探偵團」和「Picture」、與Fans溝通的地方「BBS」和能連到保志總一朗的朋友之網頁的「Link」等，雖然他的網頁沒有之前所介紹的綠川光網頁「Hikaru's Bar」那麼多參觀的地方，而其更新速度亦稍為慢，但仍有吸引的地方，那就是能與保志總一朗及其Fans溝通的地方——BBS了。這BBS是分開三個部份，其中一個是瀏覽者首次來留言的「自己紹介專用BBS」、專門說與保志總一朗工作或此網頁的「Scion BBS」，而另一個則是與其他Fans溝通用的「Scion's Fan BBS」。

声 NEWS

井上喜久子的《夏之興奮Tour 2000》

在聲優界中被稱為「姐姐」的井上喜久子，即將在6月21日推出其最新個人大碟《快樂的事情(たのしいこと)》。這次的大碟與之前她所推出的一樣，也是跟著名作曲家川井憲次合作；不過這次的合作方式有點不同，當中全部共12首的歌曲將會由井上喜久子作曲作詞，而川井憲次則負責編曲。另外，為了配合大碟發售，井上喜久子將會於6月18日至7月9日期間舉行4場演場會，並名為《夏之興奮Tour 2000(夏のうきうきツアー2000)》，當然演唱會的歌曲也是以這次的大碟歌曲為主吧！





10. Y.O. ～THE ANNIVERSARY COLLECTION～



主唱：槇原敬之
發售商：WARNER MUSIC JAPAN
編號：WPCV 10073~4
發售日：5月24日
價格：3059日圓



相信老一輩的J-POP樂迷，才會比較熟悉槇原敬之這個名字。但其實他的歌曲對香港人來說是絕不陌生的，因為香港的歌手如黎明、張學友等都曾經改編過他的歌。很可惜最近他因為藏有軟性毒品而被日本警方控告，雖然最後只是被判緩刑，但他的事業亦難望回復當年勇了。

說回這精選碟吧！雖然華納曾經為槇原敬之推出過幾隻精選碟，但SINGLE COLLECTION今次才是首次。許多他的名曲如《任何時候也是。》、《不再戀愛》、《SPY》等當然也已收錄其中，但筆者一直認為槇原在大碟內的歌才是精華所在，如《WITCH HAZEL》和《MILK》等作品，這大碟都欠奉，因此總是缺了一份完美的感覺。幸好本碟收錄了《NG》和《ANSWER》兩首歌的重新MASTERING版本，對FANS來算絕對是值回票價的了！(時雨)

心焦難耐……





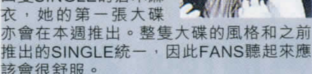
主唱：globe
發售商：avex trax
編號：AVJSG-40100
發售日：6月14日
價格：1050日圓



小室哲哉在日本樂壇影響力已大不如前，這和他的作品水準下降不無關係，但筆者認為globe是小室唯一仍然保持著水準的樂隊(當然啦，因為他不只是監製，而是隊員之一嘛)。今次這隻SINGLE已是globe相隔了近半年來的新作，可能是「儲足了電」的關係，小室的樂曲非常搶耳，聽了一次之後已有極深印象。KEIKO的歌聲在經過了一輪SOLO活動之後也變得更加成熟，配合MARC一向拿手的RAP，用天衣無縫來形容真的不為過。本曲的歌詞是講述一對感情出現了問題的男女之心聲，由KEIKO和MARC他們分別道出，更顯得有心思。喜歡小室的朋友今次應不會失望了吧！(時雨)

6月份New Release推介

日本POP DISC



delicious way

主唱：倉木麻衣
發售商：Giza Records
編號：GZCA-1039
發售日：6月28日
價格：3059日圓

出道七個月即推出了四隻SINGLE的倉木麻衣，她的第一張大碟亦會在本週推出。整隻大碟的風格和之前推出的SINGLE統一，因此FANS聽起來應該會很舒服。

For You／Time Limit

主唱：宇多田光
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-4230
發售日：6月30日
價格：1050日圓

在7月1日起就會舉行全國巡回演唱會的宇多田光，她的最新SINGLE亦會在演唱會前夕推出。這首以孤獨為主題的新曲，將會和她首張DVD-SINGLE《Wait&See~Risk~》同時發售。

Single Collection

主唱：La'cryma Christi
發售商：Polydor
編號：POCH-1995
發售日：6月28日
價格：3059日圓

日本最近不斷有精選碟推出，就連VISUAL系樂隊La'cryma Christi也來分一杯羹。本碟收錄了他們出道以來的所有SINGLE，包括了大熱歌曲《未來航路》和《Without-you》等。

只有一個

主唱：JUDY AND MARY
發售商：EPIC RECORDS
編號：ESCB-2133
發售日：7月5日
價格：1223日圓



JUDY AND MARY的全新SINGLE。本曲的風格就他們來說可說是頗為另類，但在聽後的感覺仍是非常JUDY AND MARY。



ectomorphed works

主唱：L'arc~en~Ciel
發售商：Kioon Records
編號：KSC2-331
發售日：6月28日
價格：2800日圓

「重新的作品」是這大碟的名字，這亦是L'arc~en~Ciel首次推出的REMIX大碟。它將七首由yukihiro REMIX過的作品再一次重新REMIX，然後再收錄多三首REMIX新作。與本碟同時發售的還有黑膠唱片版本。

IN AND OUT

主唱：藤井郁彌
發售商：SMEJ Associated Records
編號：AICT-1234
發售日：7月5日
價格：3059日圓

藤井郁彌的最新大碟，當中收錄了他本人親自出演的電視劇《天使消失了的街》之ENDING曲。充滿了飄浮感的音樂，和以「天使」、「翼」、「夢」為主題的樂曲，定能刺激你的思潮。

THE VERY BEST OF PUFFY／amiyumi JET FEVER

主唱：PUFFY
發售商：EPIC RECORDS
編號：ESCB-2140
發售日：7月5日
價格：3059日圓

將PUFFY全部SINGLE，甚至是amiyumi的SOLO作品都盡數收錄的精選大碟，可謂抵買到爛。PUFFY的歌曲大部份都是充滿歡樂的，因此絕對是沉悶生活中的一支興奮劑。

想成為彩虹

主唱：TUBE
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4882
發售日：6月28日
價格：1223日圓





屈指一算，這張已是「夏天樂隊」TUBE的第33張SINGLE。最近他們在夏威夷舉行的演唱會亦非常成功，人氣全無減退的跡象。本作是首由acoustic結他襯托出來，旋律優美的情歌。

TEXT：時雨、小悠

Magical Angel Cream-Mami CURTAIN CALL

主唱：太田貴子、島津牙子
發展商：TOKUMA JAPAN CO.
編號：32ATC-110
發售日：發售中
價格：3059 日圓

樂評分：6分



《Magical Angel Cream-Mami》（港譯：我係小忌廉）是第一輯「魔法少女系列」的作品，年紀有18、19歲或以上的朋友相信對這套十分經典的動畫不會陌生了。若有看過的便會知道無線把當中的歌曲改編成中文版，這些兒歌當然而是家喻戶曉的了，但原本日本版歌曲又如何呢？現在便由筆者來介紹這OVA小忌廉的復刻版歌集。大碟共收錄了12首歌曲，當中大部分也是由小忌廉太田貴子所演繹的，只有兩首是島津牙子主唱的。太田貴子的唱功是不容置擬的，當年小忌廉於日本播放時，太田貴子是小忌廉的專屬聲優來的，而且初出道的她不論在配音技巧和唱功也十分出息。筆者在這大碟中推薦三首歌曲，是太田貴子的「魔法的砂時計」和「我係小忌廉」，還有島津牙子的「渚的記憶」，這首歌曲是由久石讓作曲的呢！（小悠）

Magical Stage FANCY La La Final Best Selection

主唱：大森玲子、草地章江、石川英郎、山口勝平
發展商：TOSHIBA-EMI LTD
編號：TYCY-5634,2635
發售日：發售中
價格：5300 日圓

樂評分：7分



大家也知道《Magical Stage FANCY La La》現在於香港播放，但其實這是有一定歷史的作品來。而且她更被說是唯一一代的歌曲能和第一代的小忌廉相提並論。今次這復刻版的FANCY La La Final Best Selection是輯錄了所有在FANCY La La中登場的歌曲和BGM。筆者首推的是四首歌曲，草地章江的「春色photograph」、石川英郎的「JEWELRY LOVE」、大森玲子的「真夏的禮物」和「想目>不想見」。草地章江的唱功依然沒有退步，以前輩來說今次的水準不過不失。而石川英郎大家可能不太熟識，他其實是個有豐富經驗的聲優來，唱功比想像中好呢。主角的大森玲子筆竟是個新人，跟小忌廉太田貴子比較當然是技遜一籌啦，但在新人而論筆者也十分滿意她的表現呢！（小悠）

GAME MUSIC

交響組曲DQVII~伊甸的戰士們~Original Soundtrack

發售商：SPE VISION WORKS
編號：SVWC7052~3
發售日：9月6日
價格：3619日圓

《DQVII~伊甸的戰士們~》在8月正式公佈發售了，而這遊戲的Original Soundtrack也在9月6日相繼推出了。今次的大碟收錄了遊戲中登場的BGM和歌曲，而且以管弦樂團進行演奏。

-ARCADE SERIES-THE KING OF FIGHTERS best arrange collection since 94 to 00

發售商：SCITRON
編號：SCDC-OOO14
發售日：6月21日
價格：2940日圓

SNK街機系列的best arrange collection。今次大碟收錄的是《THE KING OF FIGHTERS》由94到2000的BGM跟歌曲精選。這次arrange collection集合了所有KOF系列的作品，FANS們不要錯過了。

HAPPY SAIVAGE-GIRLS COLLECTION-

發售商：SCITRON
編號：SCDC-OOO25
發售日：6月21日
價格：2940日圓

少女模擬遊戲《HAPPY SAIVAGE》在6月共推出了兩隻大碟，包括主題曲CD和這隻GIRLS COLLECTION，大碟收錄了遊戲中登場的BGM，並且以不同的版本演奏。

真夏之扉

主唱：金月真美
發售商：KONAMI
編號：KICA-1232
發售日：6月16日
價格：1000日圓

金月真美在今個夏天推出的首隻EP。除了收錄《真夏之扉》外，也收錄了另一首歌曲《miss you》。兩首歌曲均由楠瀨誠志郎作曲和彩蓮製作，以木結他演奏充滿初夏的味道。

PERPETUAL BLUE Single Collection Vol.3

發售商：SCITRON
編號：SCDC-OOO22
發售日：6月21日
價格：1890日圓

這隻PERPETUAL BLUE Single Collection是《悠久幻想曲》的第三輯Single精選集。收錄了Funky Guys,Skip It的original版和Funky Guys,Skip It的arrange版本，兩首的歌曲連karaoke。

-GAME SOUND LEGEND SERIES-VOL.1

發售商：SCITRON
編號：SCDC-OOO24
發售日：6月21日
價格：2100日圓



GAME SOUND LEGEND SERIES是收錄SEGA多年來推出的著名遊戲中登場的BGM系列。VOL.1有OUT RUN、MAGICAL SOUND SHOWER、SPLASH WAVE、PASSING BREEZE和LAST WAVE等歌曲。

HAPPY SAIVAGE 主題曲CD ~Aquamarine 的記憶



主唱：Chiffons
發售商：SCITRON
編號：MMC C-0019
發售日：6月12日
價格：1200日圓

收錄了《HAPPY SAIVAGE》遊戲的主題曲‧Aquamarine的記憶。由冰上恭子、增田雪和小島恭子組成的聲優組合Chiffons演繹，歌詞講述一個少女的夏天與海的物語，是首輕快的作品來。

NieA_7 Original Soundtrack

發售商：PIONEER LDC
編號：PICA-1210
發售日：7月26日
價格：2913日圓



日本動畫春季新番組的NieA_7，在夏季終於推出原聲大碟了。故事內容十分有趣，講述一個來自外星的少女寄住在地球上，因為人生路不熟而引發一連串笑話。所以劇中BGM也十分輕鬆。



畫讀盛事

一年一度的畫讀盛事又到了，不知大家是否已儲夠彈藥未呢？每年到了七八月都是一班漫畫迷進貢給各大漫畫商的時候，而各大漫畫商亦非常「識造」，推出許多曾出不窮的精品給漫畫迷搶購，就在這互取所須的情形下，各大漫畫商和漫畫迷都滿載而歸地度過這個快樂暑假。

魚目混珠

繼早前有不法商人在網上賣假的1：1「敗亡之劍」的消息後，最近又有一些書店接受訂購「天下畫集」中其他1：1兵器，想魚目混珠欺騙讀者，其實「天下」根本沒有授權任何一間公司代售，而想訂購原色「敗亡之劍」的讀者，可於315期「天下畫集」內刊登的表格訂購，數量大約一千把，而每把都有其生產編號咭一張。大家記得要支持正版呀！

本地漫遊

書名：射鵰英雄傳

原著：金庸
編繪：李志清
出版：明河(創文)出版有限公司
售價：$25

故事簡介：黃蓉以軟蝟甲針刺郭靖，方把他的紊亂內息克制下來。可是卻被歐陽克聽到二人叫聲，並發現密室秘門，於是黃蓉便與他交手，歐陽克險些命喪在她飛針之下。後來歐陽克以戲弄程、陸二人，來擾亂郭靖黃蓉運功療傷；另外，穆念慈來到野店卻被歐陽克挾制，楊康為救穆念慈而把歐陽克殺死。另一方面，華箏千里迢迢來到牛家村找尋郭靖，在店外與拖雷重逢，楊康為使蒙古跟宋朝翻臉，決意將拖雷殺死，遂訛稱郭靖給人害死，眾人信以為真，楊康正暗自高興之際，在店內拾獲黃蓉的打狗棒。全真七子為找尋黃藥師而來到野店，巧遇楊康和拖雷等人，七子從華箏口中的知郭靖死訊，大為震驚更著了楊康道兒，誤信郭靖給黃藥師所殺，馬鈺等人誓要替郭靖報仇。就在此時，兩名丐幫弟子來到店中，看見楊康手持打狗棒便邀他前往岳州參加丐幫大會，丐幫的百年基業會否毀於楊康手中…？面對華箏、黃蓉，一個有婚約，一個曾海誓山盟，耿直忠厚的郭靖要如何抉擇…？

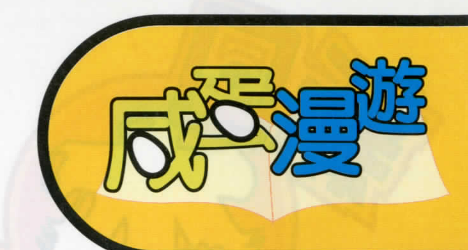


書名：鉄拳 TAG

編繪：李中興
出版：精密(控股)有限公司/天行社出版有限公司
售價：$13

故事簡介：公元2017年，「極限道」已成了世上一切武學的根本，至於「鉄拳道」便成了一種不容於世的魔功！雖然時代不斷進步，但人類的本性卻一點也沒有改變，弱肉強食仍是永恆不變的定律。強者仍然支配著整個世界。經歷了無數的世代，強橫的力量已再不是一小撮強者所擁有。由「極限道」衍生出無數的武學派別和強者，他們就分佈於世界各地。而其中最正宗和最具代表性的強者，就是三島城的建立人──三島平八！三島平八乃「極限道」的最強者，雖然已年過七十，但到目前為止，世上仍沒有人能把他壓下。而他一手創辦的三島財團，更是世上最強橫的組織之一。但今天一個人的出現，可能會令這形勢有所改變，而這人正是三島平八的孫兒風間仁。風間仁在一次打鬥當中，打出了令所有人注視的力量「鉄拳道」！而故事便從這不容於世的魔功「鉄拳道」的出現而展開。





書名：Get Backers 閃靈2人組

原作：青樹佑夜
漫畫：綾峰欄人
出版：東立出版集團有限公司
售價：$28

故事簡介：在日本新宿熱鬧的街頭隱藏了無數身負異能的奇人異士，他們以其獨特而難以想像的超自然能力，去顛覆或製造日本社會上無數的罪惡、黑暗或不平之事。而在這個紛亂的世界中，美堂蠻及天野銀次以「東西被搶走，我們替你搶回來」為信念的無敵二人組，委託成功率幾乎是100%的閃靈2人組"Get Backers"就是他們啦！



邪眼美堂蠻

外表冷酷、吊兒郎當的個性，讓人感覺難以親近美堂蠻，骨子裡卻是重情重義，亦有帶點好色的熱血男子，與天野銀次組成無敵的二人組合。但在此之前，他曾與「劇毒淑女」工藤卑彌呼兄妹二人組成伙伴。但不知何故，美堂蠻卻辣手的把卑彌呼哥哥邪馬人殺死，因此使得他與卑彌呼二人間種下不可化解的深仇…他擅長使用格鬥(蛇咬)及超自然的奇異魔法(邪眼)，可在不知不覺間，對世間一切的生物施展出這超強的幻術，產生出各式各樣千奇百怪的幻覺。不過(邪眼)每天只能施展三次，且不能施展在同一個人身上，每次的時效更只有一分鐘而已。



雷帝天野銀次

「VOLTS」組織的前領導人。在組成閃靈2人組之前曾被冠以新宿最惡最強的冷血魔王「雷帝」的稱號。手下的能人異士極多，且能統領一切，擁有極響的名聲，但後來卻因為某種神秘的原因而離開了該組織。更與美堂蠻組成了無敵的二人組合。個性樂觀開朗、是一個非常感情用事的傢伙。天賦異能的他不但擁有產生強大電流的異能，而且更可憑著電流而把自己身體變成磁鐵般有強大磁性，威力無人能比。唯一弱點是身體不可過份透支電能，否則會變得虛弱不堪。

書名：棋魂 圍棋王光仔

原作：堀田由美
漫畫：小畑健
出版：文化傳訊有限公司
售價：$30

故事簡介：唸小六的進藤光，某天在爺爺家裏找到一個古老棋盤，就在那一瞬間，寄附在棋盤裏的天才棋士，藤原佐為的靈魂，鑽進了光仔的思想裡。光仔受到熱愛圍棋的佐為熏陶下，再加上認識了名人的兒子，天才少年塔矢亮，由此漸漸對圍棋產生興趣。

暑假來臨，光仔與佐為上網玩圍棋，更化名為「SAI」，在佐為的指導下將海外的圍棋高手逐一擊倒，因而聲名大噪。其後日本舉行國際業餘圍棋賽，塔矢亮到場參觀，由此得知「SAI」的存在，更透過電腦與對方展開意想不到的棋局，在對局途中小亮突然投降，要求改期再戰，更不惜放棄於同日舉行的職業考試的第一場比賽，可惜最終仍被擊敗。另一方面，塔矢亮已考上職業考試，光仔若停滯不前的話，將永遠沒法追上塔矢亮。有見及此，光仔決定參加院生考試，但他卻忘記了如果做了院生，就不能參加業餘比賽，因而與三谷發生口角。最後更以一敵三與加賀、筒井、三谷對局，充分顯示了自己的實力，由此決定放棄圍棋會，正式踏上圍棋王之路。



漫畫出版時間表

天下

日期	書名	售價
6月30日	家有傻犬 #11	$35
	灣岸MIDNIGHT #1	$30
7月7日	天魔惡使 #12	$28
	ARMS #12	$30
	極速拳王MARVELOUS #1	$28
	球場幻想曲FANTASISA #1	$28
14日	灣岸MIDNIGHT #2	$28

文化傳信

日期	書名	售價
7月5日	EX-am #30	$22
	多啦A夢 #24 (再版)	$30
6日	RISING IMPACT #6	$30
	12日EX-am #31	$22
	多啦A夢 #25 (再版)	$30
	棋魂 #7	$30
13日	WHISTLE #10	$30

玉皇朝

日期	書名
6月30日	新著龍虎門 #5
7月1日	車神傳説巨摩郡 #14
	神兵玄奇 #67
	馬照跑 #13
3日	花樣男子 #20
5日	魁！男塾 #2
	天子傳奇肆 #60
6日	神鵰俠侶 #32
7日	勇午 #1
	新著龍虎門 #6
8日	意外事件薄 #5
	神兵玄奇 #68
9日	打工仔金太郎 #3
10日	I'll夢幻籃球 #3
11日	月下棋士 #11
12日	刃牙 #12
	天子傳奇肆 #61
	留級生 #10 (完)
13日	美味關係 #12
	神鵰俠侶 #33
14日	新著龍虎門 #7
15日	車神傳説巨摩郡 #15
	神兵玄奇 #69
16日	洗禮 #5 (完)

大然文化

日期	書名	
7月13日	極速魚技 #7	$28
15日	寵物小精靈大追逐 #2	$28
17日	寵物小精靈4格大百科	$30



Presented by：MS、時雨、隨風
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

棋魂 7

原作：堀田 弓
作畫：小田 健
出版社：集英社
售價：390 日圓



光仔爲了和塔矢在圍棋上一決高下，於是一口答應了緒方九段，說他會在若獅子戰中出場（若獅子戰是院生和五段以下職業棋手之間的比賽），但這時和谷提醒光仔，要在若獅子戰中出場，首先要成爲院生第一組16位以內！但光仔現時只是二組的18位……幸好在佐爲的指導下，光仔成功在棋力上邁進了一大步，並在若獅子戰前得到第一組16位的成績，獲得了出戰資格！

若獅子戰當日，緒方九段特地爲了看光仔的表現而來到會場。在第一局中，光仔將自己的劣手成功轉化成好手，令緒方和佐爲都大爲驚嘆。本來瞧不起光仔的塔矢在得悉了光仔的實力，也大受刺激……（時雨）

DEVIL DEVIL（12）

出版社：小學館
作者：三好雄己
售價：390 日圓



自從索多將龍平息後，他們均受到外魔宮殿的惡魔歡迎，雖然索多與史巴見面，但卻沒有接受史巴的靈魂，並答應就這樣將撒旦打倒，雲捷魯對於索多不接受哥哥的靈魂一事感到不滿，不過最後只好接受。雖說有不少外魔宮殿的惡魔接受了索多等人，可是仍有一些不滿他們的份子，其中一名惡魔貴族，向七海動武，由於索多不在，天使伊安司卻因上次一役中失劍而不力，結果只能靠神無來擊退敵人，這對於伊安司來說可謂一個衝擊，就在這個時候撒旦的眞四元魔將終於派出手下向外魔宮殿動手，這場戰役非常龐大，並以雲捷魯和索多作主力，這時顯得無力的伊安司，受到大撒旦的引導，到達墮天使露斯化處，在「忘卻之座」上取下擁有光與闇的劍，返回外魔宮殿協助索多，可是誰知這把光與闇之劍是藏有「危機」的存在。（MS）

在遙遠的時空中～京洛繪本

出版社：KOEI
售價：1000 日圓(不連稅)



在數月前由KOEI推出的戀愛AVG《在遙遠的時空中》，它以美男子作賣點來吸引了一眾女FANS的歡心。大家又有沒有興趣看一看他們的設定書呢？這本《京洛繪本》就是《在遠空的時空中》畫集了！當中介紹了各個角色的詳細資料，包括是彩畫或是線稿，對喜歡看美麗插圖的讀者來說的確很吸引。另外，亦有介紹遊戲的基本玩法以及用語集，對剛接觸此作的朋友有一定的幫助。最後，此書會加入製作人製造此作時的一些小插曲及原作者的漫畫番外篇，各位朋友有興趣嗎？(隨風)

STAR OCEAN THE SECOND STORY（3）

出版社：ENIX
作者：東まゆみ
售價：390 日圓



經過古利古港町一事後，古洛特等人繞道到艾魯大陸去，他們來到茜尼露的故鄉，怎料到那兒受到盜賊的襲擊，村中的小孩全被捉去，雖然村中有名出色的劍士迪亞斯的存在，原應由他去處理，但卻因爲他是尼娜的舊相好，再加上兩者意見不合已令到古洛特和尼娜分開行動，結果尼娜與迪亞斯成功將小孩救出，可是古洛特卻受到襲擊，幸而被迪亞斯所救，從而平安無事，事情完結後古洛特便返回調查魔石SORCERY之旅，就在途中他們遇到身上付上龍的少年艾舒度，並踏上爲他趕走身上的龍之旅，可是當能夠靜化龍時，艾舒度卻放棄這個機會繼續與龍連在一起。（MS）

ANGELIQUE 白色羽翼之回憶錄～SWEET ALBUM～

出版社：KOEI
售價：1200 日圓(不連稅)



KOEI另一著名戀愛作品《ANGELIQUE》最近亦推出了新產品呢！幾個月之前推出的OVA，現在已有其畫集發售了，當中的人物設定亦會用於《ANGELIQUE trois》。這本畫集的內容最主要當然就是各角色的資料及其設定畫了，大家可以看得到守護聖及教官們不論在衣裝及樣子上都有很大改變。另外亦有所有角色的聲優的小感想，如果各位喜歡的聲優在裡面的，就不要錯過了！亦有些關於發售當日的小片段以及日本同人誌作家的短篇小說可以觀看呢！對於此作的FANS來說，相信這畫集可以滿足到各位吧？(隨風)

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。



已經成為了各地生產影像媒體的主流，由於它能製造出高質素的畫面和音響，所以比起早於日本沒落了的VCD作為影像媒體，DVD相信能夠維持一段長時間，直至找到比它更好的媒體。另外因為DVD的大小與普通的CD大小一樣易於收藏，因此它將會將能取代體積大的LD，成為新一種收藏家與觀眾喜歡的媒體。各位還未有DVD機的朋友，有沒有購買DVD和DVD機意欲呢？

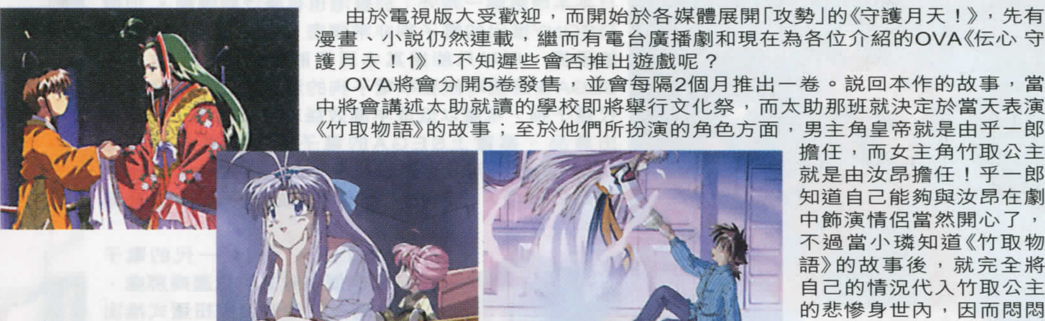
DVD PLAYER

本週精選

傳心 守護月天！1「從月亮來的少女」

發售日：6月23日
發售商：東映Animation · Movic
編號：MABT-7017
價格：5800日圓
原作：櫻野美妮妮
配音：國府田麻理子、阪口大助等







由於電視版大受歡迎，而開始於各媒體展開「攻勢」的《守護月天！》，先有漫畫、小說仍然連載，繼而有電台廣播劇和現在為各位介紹的OVA《伝心 守護月天！1》，不知遲些會否推出遊戲呢？

OVA將會分開5卷發售，並會每隔2個月推出一卷。說回本作的故事，當中將會講述太助就讀的學校即將舉行文化祭，而太助那班就決定於當天表演《竹取物語》的故事；至於他們所扮演的角色方面，男主角皇帝就是由乎一郎擔任，而女主角竹取公主就是由汝昂擔任！乎一郎知道自己能夠與汝昂在劇中飾演情侶當然開心了，不過當小璘知道《竹取物語》的故事後，就完全將自己的情況代入竹取公主的悲慘身世內，因而悶悶不樂……

天使禁獵區「物質界編」~Awakening~ Vol.2

發售日：7月25日
發售商：Bandai Visual
價格：5800日圓
原作：由貴香織里
配音：野島健兒等









講述天使之間互相殘殺的少女漫畫，當中引人入勝的故事和華麗的角色，是吸引讀者觀看和被OVA化的原因。此作的主角無道刹那就是天使亞舊閣清的轉生，當他知道其真正身份之後，一場場血惺的戰鬥亦從此時開始。除了刹那要接受這殘酷的現實外，他亦越來越難忍耐要隱瞞自己愛上了其妹妹，這種被外間人歧視的戀愛之感受。

自上集故事交待到刹那被迫向其妹妹說討厭她後，今集就講述他們之間的關係已經被學校的人知道，並受到眾人的歧視，而刹那更因此被同學打。另一方面，一直也支持著刹那的學長吉良，將會於今集中成為被魔人襲擊的對象！眼看著自己最信任的學長被襲擊至半死，存在於刹那內的天使亞舊閣清又會否因此而醒覺呢？

Slayers Excellent DVD Collection

發售日：6月25日
發售商：Bandai Visual
價格：6000日圓
原作：神坂一
聲優：林原惠、川村萬梨阿等

推出了多套系列的《Slayers》，這次將其中一套OVA系列《Excellent》收錄於DVD內，雖然此作已是98年的作品，但隨DVD將附送4張《Slayers Special》的明信片，喜歡此作的Fans必定不會錯過吧！在OVA的故事中，莉娜將會為了的朋友（？）娜嘉又會再次登場，這對歡喜怨家即將於她們的冒險旅程中，展開一連串笑話。



七星俠1999最終章6部作 光榮與傳說／飛天大鐵塊

發售日：6月21日
發售商：VAP
價格：4800日圓
企劃：圓谷一夫
演員：森次晃嗣、毒蝮三太夫、佐原健二等

大受好評的《咸蛋超人》系列之一——《七星俠》，本作將會分為6卷推出，每次推出2卷，而這次就首先推第1、2卷，當中分別收錄了《光榮與傳說》和《飛天大鐵塊》兩套作品。於DVD內除了作品本身外，內裡還有未公開過的製作特輯等特別影像，各位《咸蛋超人》迷又可以於電視上一睹咸蛋超人與怪獸作戰的精彩場面了。



Audrey Hepburn Films

發售日：6月25日
發售商：Jet Link／Beam Entertainment
價格：3200日圓
演員：柯德利夏萍



本DVD是以處女作《羅馬假期》奪得最佳女主角的著名美國女演員——柯德利夏萍為內容，相信不少喜歡她的影迷也知道她就是《窈窕淑女》的女主角，而此作一定是影迷們必備的作品。當中收錄了很多由她親自選出其主演的電影作品之名場面，另外亦收錄了有關她的紀錄片；若想看看她在電影及電影以外的形象，就千萬不要錯過。





TEXT：小悠

第三代電子狗正式在港登場



自從日本SONY開發出可以模擬真狗的機械電子狗後，這個「電子狗」的名字以經家喻戶曉了。除了在日本本地風靡一時外，於香港也有廣泛報導過。,但礙於SONY推出的電子狗非常精密，成本也非一般人所能承擔，所以只能揚其名而不能普及於市場之上。SEGA在這個時候看準電子狗的潛力，著手開發第二代電子狗，希望以低成本高效益來開拓市場，乘勢推出產品。事實上SEGA的電子狗在成本上的確比SONY的低，可是普及程度只限於日本國內，無緣開拓海外市場。但現在，香港本地的電子狗終於登場了！

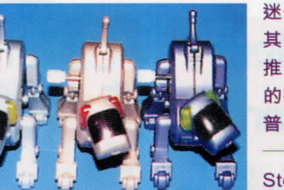
為了深入了解新一代的電子狗我們便特意去到生產商那處，訪問一下他們這個扭蛋式推出的電子狗有何吸引之處，而創造這產品的人便是高級產品設計師Steven Lam林樹源先生。





請問在何時決定好這電子狗以扭蛋形式的設計？

Steven：電子狗的外型、設計和至到決定以扭蛋形式出售共花了三個月的時間，而它大約是在四月中左右開始開發的。





——第三代的電子狗有何特別之處？

Steven：最大的特徵是它會以Mini Toy的形式推出，在這細小的扭蛋中能放一隻會叫、會和眼睛會閃燈的電子狗是今次的賣點，之前推出的電子狗也是模仿狗最平常的形態作為產品的造型，但我們所採用的則是狗的攻擊姿態，使它造型更有動感。

——開發這迷你電子狗有什麼難度？

Steven：迷你電子狗要做到閃、行、叫三種功能當然是有難度。行走方面我們使用了上鏈摩打推動後腳來讓它移動。接著用ECB來控制閃燈和聲帶，於口部的微型Speaker發聲。ECB用電池推動，是何以替換電池的。基本上小狗叫了千多次左右電池便會用盡。

——那麼狗吠聲的來源是什麼？

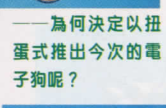
Steven：狗吠聲的從一些收錄了真實狗兒叫聲的音樂CD中Copy到IC上，再經Speaker播放出來。效果是按IC的容量和Speaker的大小而定。











——為何決定以扭蛋式推出今次的電子狗呢？

Steven：因為公司多也以Mini Toy為開發的對象，加上迷你的電子狗在Size上易於收藏，有其吸引之處，於是便決定以扭蛋形式推出了。而且扭蛋不太貴，例如今次的扭蛋價格定在10圓，相信會更容易普及化。



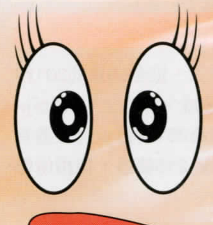
——最後是正式在扭蛋機推出的時間是？

Steven：它將於7月15日開始推出市場。一部扭蛋機有60隻扭蛋，其中有50隻是會行走的普通版，10隻是完美版（會閃燈和叫的）。另外我們的電子狗會有兩個系列，分別是透明五色系列和金屬色系列。



——多謝Steven接受訪問。





MS戰鬥記

在紅白機的時代，筆者所玩的遊戲大多是ACTION GAME，因為當時根本就不懂日文。而最初時玩得最瘋狂的就是《SUPER MARIO》，相信有不少知深的玩家絕不陌生，這遊戲之所以可以這麼受歡迎，因為在當時並沒有這麼樣的遊戲，橫向捲軸的畫面；以STAGE制式進行，打BOSS、迷宮般的版圖、隱藏ITEM、跳版、以及按著掣DASH…等等，可謂打破了當時的動作遊戲的先例，而最重要的是遊戲畫面相比其他的更加鮮明，使遊戲更為吸引。

當時的筆者除了打機外，更有看當時的遊戲雜誌，記得有「小天才月刊」、「任天堂月刊」(一名稱不十分記得)、「PC-ENGINE攻略月刊」…等等。這些雜誌全都是黑白製作，圖片並不多(即使有都是黑白的)，不論是RPG或是動作遊戲，大部份的內容以文字來表達，真是不能不佩服。



◆以前GAME雜誌的內文

除了《SUPER MARIO》外，還有不少遊戲令人百玩不厭，就如《小飛俠》(不是手塚治虫那個)、《新人類》、《影之傳說》…等等，這全是筆者玩過不定之作。接著任天堂推出DISK SYSTEM(當時叫「磁碟機」)時，筆者首隻玩的磁碟遊戲就是《薩爾達傳說》(這是台灣的譯名，原名為「THE LEGEND OF ZELDA」)，亦是筆者第一次玩的RPG，其實若大家有留意本誌的話都會知道，筆者對這遊戲有一種感情存在，單是這一集已不知道玩了幾多次(絕對超過5次)，之所以這樣喜歡這遊戲，是因為在筆者玩它之前曾聽說過這遊戲取得過獎項(由於當時年紀太少，不十分清楚…)，所以對它的印象就更深刻。



◆《SUPER MARIO》的吸引力很高

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com)

小璘的快適空間

喜歡的聲優——林原惠~Part 1~

配音

要說小璘最喜歡的聲優，心目中第一位的就當然是林原惠啦！她可是小璘第一位喜歡的聲優來的！

林原惠的配音生涯已經超過10年，她曾配過的角色可說是無數。小璘最初喜歡林原惠是在小學時，而首次認識她是《亂馬1／2》內女亂馬的聲音。至於喜歡的原因是她將女亂馬的角色演繹得很好，能夠將角色的性格和背景充分掌握，以帶半點女孩聲再加上粗魯的語氣來演繹，非常合適。(其實這已在某本同人誌內詳細寫過了)

一直以來，適合林原惠配演角色的很多，有開朗活潑的，如《萬能文化貓娘》的夏目溫子、《魔神英雄傳》的美子，有成熟冷靜的，如《天空戰記》的蓮華、《3×3 Eyes》的三只眼，就連《新世紀EVAGELION》初號機在暴走時的叫聲也是由她配！總之每個角色也被她配得生動起來。相信《新世紀EVAGELION》的綾波麗，是令她的聲優地位再提高的角色，除了這作品本身是大受歡迎而有多人注意外，綾波麗在此作中是有最大發揮和最難演釋的角色，亦是有不少人開始留意林原惠這聲優的時候。

雖然在日本有很多聲優，但其實要認出她的聲音也不難。可能有人會認為做聲優一定要有很多種不同的聲線才算利害，而小璘亦認為這想法是對，可是在最近聽到一個有關林原惠的電台訪問中，她說她認為做聲優最重要的是能好好運用感情來演釋角色。這樣的說法令小璘更加配服她，難怪她能夠在聲優界一直保持住第一位了！(寫這裡的原意並不是這樣的，但越來越覺得自己在寫某專欄了……)

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com

☆上期的聲優似顏繪是「置鮎龍太郎」……而這次的聲優又是誰呢？




四格漫話

SAKURA KI的足球場

對英格蘭球隊的情意結



執筆之時，歐洲國家盃的戰況已經展開了第一回合的賽事，各支球隊也曾經亮過相，當中的賽事有驚喜也有失望。一些熱門的球隊打不出水準，只能險勝甚至輸波。不過表示今屆歐洲國家盃，各隊之間的實力十分平均，足球賽事要這樣才有欣賞的價值。

在下想講一些和香港球迷有關的事情，香港在1997年7月以前，一直也是英國的殖民地。由於這個原因，很早之前香港人已經接觸英格蘭的足球比賽，漸漸地也成為了英格蘭的球迷。因此在一些國際賽例如，歐洲三大盃賽和世界盃，有很多香港的球迷也會捧英格蘭的場，在香港已經成為了必然的熱門。可是英格蘭球隊的成績一直不如理想，經常也令很多球迷失望。例如在今屆歐洲國家盃的賽事中，首場對葡萄牙的比賽，賽前有很多球迷也對英格蘭充滿信心，甚至在一些網站或電視節目中，很多英格蘭的球迷都表示球隊必勝。比賽初段英格蘭不負眾望領先兩球，令到身為英格蘭球迷的在下也感到勝出有望，可是球隊在領先兩球的情況下連失三球，令到很多英格蘭球迷也「跌眼鏡」。

英格蘭在歐洲球隊中也只屬「二班頭」，並未有資格成為一級球隊。除了在1966年以主辦國身份取得世界盃冠軍外，一直也未能在國際大賽奪標。其實英格蘭的成績一直未有好成績的主因，是因打法單調和中場的力量不足，經常只懂兩翼傳中的進攻方式，對方要防守並不困難。加上球隊的後防，對於個人突破的對手經常顯得束手無策，因此對一些技術型球隊時，便不能抵擋對手的攻擊。如果要球隊的成績有所改善，便要將根深柢固的英式打法改變，才有機會在國際賽之上揚威，好讓對這隊英格蘭有「情義結」的香港球迷(包括在下)得以安慰。

如果各位對在下的言論有什麼意見的話，歡迎E-MAIL給在下billycyk@gameplayers.com，尤其是英格蘭的球迷，發表對英格蘭球隊改革的意見。

時雨之VIRTUA世界



MAGIC的五種顏色——紅

上期說過代表神聖和秩序的白色後，今次筆者會介紹一下白色的敵對色——主宰破壞和混沌的紅色。

筆者認為「有前冇後，打死罷就」正是《MAGIC》中紅色的寫照。紅色的最大專長，是用火或閃電直接攻擊敵人的生物，甚至是敵方魔法師本身。例如《電震》、《火焰之緘印》和最新的《琉晶閃電》等等，這些魔法大部份都是瞬間，因此可令敵人防不勝防。紅魔法師亦可以用所謂的X-SPELL(即玩者付X點魔法力，就能做成X點傷害)來直接了結對手的性命。這種攻擊效率是《MAGIC》其他顏色望塵莫及的。

至於紅色的軍團，主要是以只攻不守的鬼怪(GOBLIN)、半獸人(ORC)和牛頭怪(MINOTAUR)等所組成，牠們需要的魔法力低，但攻擊力卻偏高，例如《鐵爪半獸人》是2點MANA的2/2，《莫葛跟班》是2點MANA的3/3。另外紅色亦擁有遠古最強的生物——龍。這些會飛行而且懂噴火的生物，能在短時間內將敵人燒死。

紅色亦是破壞土地和神器的能手。傳統上紅色是最強的土地破壞顏色，例如《石雨》、《掠奪》、《夷除》等，和白色不同，紅色的土地破壞是針對性而不是廣域性的，因此紅魔法師很容易就能在魔力供應上取得上峰。至於神器破壞方面則有《掠奪》(殺地又得，殺神器又得，強！)和《凡爾西諾異教徒》等。紅色崇尚混沌的性格，令它擁有不少強力的「世界破壞魔法」，將所有東西破壞殆盡，例如《野火》、《默示錄》和《大洪水》。

不過正如筆者之前所說，紅色雖然在攻擊方面是非常強力，但當敵人抵擋了第一輪攻勢後，紅色通常已沒有後勁去持續下去。紅色亦缺乏破壞結界的魔法，因此面對敵人的防禦結界(通常是白色)便顯得無能為力。這些都是紅魔法師要解決的問題。



主持人：隨風

《ROCKMAN》秘技多多

MR悟空：

HELLO！我係GPM的長期忠實讀者，經營過黑手、福田時代，現今到了你的時代，又要問你問題呢？

1.《EBEROUGE 2》有沒有秘技？(一一列盡)

2.《ROCKMAN X 3》及《X 4》有WHAT秘技？

3.怎令X變成金色？《X 3》

4.《ROCKMAN 7》會否移植落PS？

5.《X 4》HAVE WHAT秘技？

XO?@?&#....ZZZ(編按：這是什麼？)

祝　銷量直UP！

GARY

覆GARY：

1.《戀愛物語2》並暫時沒有任何秘技。

2.《ROCKMAN X 3》的秘技：先完成序章以外的兩關，然後把在第2、第5或第6舞台出現的VAVA MK-11破壞，接著便到鐸布拿舞台的B區，和ZERO交換後由它去打敗中頭目莫斯基達斯，最後洛克人X便可從ZERO處取得最強麐力的電光劍。

《ROCKMAN X4》的秘技：在選擇角色畫面裡，只要將游標指向X後按×2次和←6次，再按著L1及R2來按START作決定，那麼遊戲開始時X的顏色就會開始改變，而前往藏有部件膠囊的地方便可取得隱藏部件「アルテイメットアーマ-」，藉此可不斷使用無敵突進技NOVA STRIKE。

3.首先得到所有POWER UP的PARTS後，不再作任何PARTS的POWER UP。然後在最後一版的其中一個秘道就可以得到黃金版的ROCKMAN。

4.廠房並沒消息表示會移植。

5.請參考答案2.。

隨風

如何捉 NO.251 精靈？

致悟空格古洛太平紳士：

我又來了，婆媽的說話我不說，請答問題吧，謝謝唔該，謝謝唔該！

1.你說了其中捉151及251的秘技，但出奇苛刻，有否其他良方？(指POKE金銀)是否於11-12:00中到31番街提到151?(非可靠情報)

2.我曾光臨 貴刊之網站，很好。但為何有處地方(關於THE SIM的頁數)只能在雅X香港網站間接地進入？(再打其網站網址亦弗能也)

3.機戰COMPACT2中，第24話攻略中，那(・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ)是什麼？

4.承上題，可否在同話左下方第二格一直第二格中得到雪霸「サ-ハイン」？

5.「球會」中，大空翼的名字排位該如何排？

6.承上題，還有沒有最新秘技？

7.「牧場物語GB」有沒有秘技？

8.最後，可否簡介你對「牧場物語GB」的看法？

阻了閣下工作，在此致歉。

陳師奶敬上

覆陳師奶：

1.現有一個未知其可信程度的秘技，閣下若有興趣可試試。把全69隻的201精靈捉起(其中需包括發光精靈)，把遺跡中的拼圖全部完成。於晚上11:00pm-12:00am帶著5隻發光201精靈到31公路便有機會捉到第251精靈。另外還有一個方法，就是參加日本廠商所舉辦的比賽從而得到no.215精靈，但相信香港的讀者較難以這方法得到。

2.相信是伺服器或連結上的錯誤。

3.這是放學後的魔法師的一點小惡作劇(笑)

4.不能。

5.姓大空名翼，亦即是姓：大空　名：翼

6.此作暫沒有新秘技。

7.此作並沒有秘技。

8.不好意思，筆者並沒有玩過此作。

PS.謝謝你的建議，筆者會為你反映。

隨風

球會問題多不勝數

悟空先生：

我已寄了多封信來，也沒有回音(在過去的多年已來)相信我也是你們的FANS(由第七期到現在)希望這改用FAX，不會再沈大海啦！

1.在DC球會中，怎樣才能建立LV5以上的球場和會所？

2.希望一定要刊出FANTASTIE PLAYERS和GREAT PLAYERS的專屬球探？(如比利，三劍客…像113期作DATE補充(一千個PLEASE！！)

3.在攻略本中缺少的6名FANTASTIE PLAYERS係誰？

4.在113期中的球會DATE，那像「富島裕紀」能找到「御廚親典」但為何找不到他?WHY?(三原和義也一樣)

5.不知有沒有MAX $的金手指CODE呢？

6.岩城聰史，長嶋玄次和三神尚紀是哪幾位球琛呢？

7.不知道在SEGA WEB SITE是不是有射別球員，球琛和監督DOWNLOAD呢？IF YES，HOW TO DO IT？

祝　貴刊節節上升

PS.希望那些球會DATE可以刊在GAMEPLAYERS作出DATE補充！因在攻略別冊和GAMEPLAYERS中都沒有提出過！

中了球會毒的三劍俠上

覆中了球會毒的三劍俠：

1.這需要閣下的城市的LV已到達到高LV才可以。

2.不好意思，恐怕不能答應你的要求。如果你想要113期已刊登的球員資料，請補購第113期。若閣下是想要一直未刊登過的資料，相信遊戲推出了一段頗展的時間，我們不太可能再刊登其DATE。

3.不明白你想問的是什麼呢？攻略本應該已經有齊所有的人員。若有攻略本所沒有的人，相信是「球會」的追加碟吧？

4.這是隨機的

5.對不起，我們不鼓勵使用金手指呢！因此這個問題不能回答。

6.不好意思，在下找不到有關資料。

7.是可以DOWNLOAD的，但閣下必需有一部可以上網的DC，並已向SEGA作出登記才可以DOWNLOAD。若閣下沒有以上設備而又想得到記錄的話，可嘗試到一些GAME SHOP查詢，因為很多GAME SHOP也提供下載服務，但所收金錢不等。

隨風

英雄都有問題？

TO齊天大聖孫悟空：

在下有幾條有機於《RENT A HERO NO 1》的問題想請教一下齊天大聖。

1.戰鬥中可否使用回復道具？如可以，要怎樣使用？

2.為什麼在下裝備了「貴價」必殺技，又有足夠的電池的情況下都只是可以使用「平價」的必殺技？有什麼辦法可以使用「貴價」的？

3.此作遇敵率超高，但如果唔變身以避開敵人會否影響人氣度式工作機會。

4.HERO的HP及BT的上限可否提升？

5.有MP3功能的VM幾時出？

請齊天大聖盡快解答在下的問題！

劍客美心

覆劍客美心：

1.不可以

2,.因為在戰鬥的時候，要先儲夠足夠的能源才可以使用強勁的必殺技。例如閣下使用的必殺技是LV4的，就必需先把畫面上方的能源柱儲夠LV4才可以使用。

3.不會影響

4.HP主要靠盔甲來提升，而BT則是所用的電磁。

5.預定今年之內。

隨風

令人傷神的機械人

致悟空：

我是首次寄信來這兒的，希望能幫我解決點疑難！

1.我想問一下《MARIONETTE COMPANY 2》的女主角瑪莉亞的EVENT是如何找到的？因我玩了兩次也玩不齊全部瑪莉亞的CG，可否在這兒，攻略一下？還有她是否有6個ENDING？

2.《MARIONETTE COMPANT 2》的其他女角是否一看到其ICON就去找她們就能得到她們的EVENT？

3.有沒有得看她們的ENDING？怎樣？

4.在CG收集率下的是什麼來的？

5.我想問下在那兒可找到《放學後マニア俱樂部~濃いのしいの-》的攻略呢？

6.在下有一個舊GB遊戲《超級機械人大戰LINK BATTER》的隱藏機體的情報：

(1)當打爆機後會多出一項選擇「おはなしをやりなおす」，這是以爆機後的人物L V及所擁有的機體再玩一次。

(2)當再過一次「つづまから」就會再開始S級的賽的身一個月，而一直玩到月中之前的BOSS就有E-MAIL來，到再次完成S級賽後就會有四部隱藏機體，但只限第一次爆機。

祝銷量蒸蒸日上

一個讀者日天上

覆日天：

1.可觀看第119期

2.不是，看到ICON只是表示該女角在那個地方。

3.所有女角皆有ENDING，詳情可參考第119期

4.那是整個遊戲的事件達成率。

5.對不起，筆者不清楚

6.謝謝你的情報。

隨風

點樣令FF7主角加入？！

致親愛的悟空：

哈哈！我是你的大佬的大佬的大佬牛魔王三世呢！很掛念我吧！大佬我有些問題不明白想膺細佬你幫幫手呢！

1.「幻想水滸傳2」中，巴拿娜之村站在宿屋門口的那個女仔如何仲間？

2.承上題，為何我的輝盾之紋章解封了到達LV.4，奈奈美還是會死去？

3.承上上題，怎樣才能取得此GAME的完美ENDING？

4.承上上上題，在古利丈和白髮女子艾莎的劇情中，最後在米祖市艾莎會約古利夫在沙祖之村時，卻找不到艾沙的？

5.在《FFT》中，怎樣令勞動八號(即那個機械人)轉職了(因為細佬牛魔王說過要令古蘭特加入，先要讓勞動八號轉職的。)

6.承上題，請登出古蘭特的加入方法。

7.再承上題，怎樣才能取得召喚士的隱藏ABILITY？

8.在《WILD ARMS2》這遊戲中，在第四個放待點(即女侯鳥那個放射點)，打完保衛者後有兩間房後面，一間是取女侯鳥的第三個GOODS，一間層1有兩個女神那房中間的，這房間怎樣才能通過？

9.《心跳2》中，聽說要購買九段下舞佳的通信購買要把指標改成滑鼠操作法才能打通信購物的電話，怎樣才能把指標改成滑鼠操作法？

10.PS的《自護之系譜》有沒有秘技？

以上問題請認真解答，如果俾我知道你唔認認真真地答的話，我便打獲你！！！

牛魔王三世

覆牛魔王三世：

小子！你好串嗝！我現在好認真地告訴你，我很不認真地回答你封信，哈哈！

1.不明白你說的是哪位女孩？是108星之一嗎？

2.解封後只是主角會出現一項強勁的魔法。

3.在爆機時108個人都加入了。

4.要完成這段劇情需完成某些特殊事件，有關事件詳情請觀看第95期遊戲誌。

5.勞動八號不能轉職。

6.(此段事件在遊戲中不是必要事件，但想古蘭特加入就必需發生此事件)在第四章一開始，去機工都市(ゴ-ク)會發生事件，跟著去炭礦都市的GOLDLAND中的酒吧，找到田華並向它詢問情報，此時會有四個選項，要選擇「廢墟的亡靈」。之後到王都去的ルザリア會發生以幾場戰鬥，此時會加入一魔法劍士，打完再回去GOLDLAND，去完到機工都市，如無意外勞動八號會成為朋友。到了這時，回到遊戲中的主線劇情，玩者需到ゼルテニア城的酒吧跟田華聊天，它問你問題時選擇第四個答案。再次回到機工都市後再到ネルペスカ神殿會發生戰鬥，戰勝會得到一位女孩的加入，此時到貿易都市ザ-ギドス會看到賣花女，向她買花後再回到機工都市會見到古蘭特，此時會再次回到主線。當主線到達貿易都市後會發生一場戰鬥，此戰鬥古蘭特會參加，不過並非由玩者控制。當戰鬥完成後古蘭特還在生的話便會加入成為同伴。

7.在第四章到過了聖地ミクルンド後，畫面的左下角會多出貿易都市，那裡會多出一條通往東方小島的路，在小島上會有一個迷宮，當玩者到達迷宮的第十層後有一個敵人懂得隱藏ABILITY這一招，派一個召喚士過去被他攻擊一下，若角色還未死掉的話，就會學懂這一個招式。

8.只要適東地移動神像的方向就能通過此房間，那兒有兩個為一對的神像，以不能動的那個為優先，並把它們移動成面對面的樣子。

9.不好意思，找不到有關資料。若日後將找到於編者話補回。但相信這些有關遊戲的操作，在說明書已有說明，閣下不妨觀看說明書。

10.此秘技需先集齊所有第三勢力後才能使用。用聯邦、達拉斯艦隊各完成遊一次可得到特別篇「華麗之戰鬥」。使用自護、正統自護、新自護、新生自護及亞古捷斯各完成遊戲一次則可得到特別篇「湯金之憂鬱」。

隨風

BY情報局長隨風



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——



彈艙1：供神使用的秘技

遊戲：Dance Dance Revolution 3rd MIX　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌情報組》

上期剛剛才為大家介紹過《DDR3》的隱藏歌曲，想不到這麼快又有新的資料，這次除了繼續為大家送上隱藏歌曲外，還會教大家如何出現畫面收藏模式及其他新模式。但，要使用以下秘技，必需有一定心理準備。





隱藏歌曲：

完成曲數	出現歌曲
35首	MAKE A JAMI
40首	MAKE IT BETTER
45首	PUT YOUR FAITH IN ME
50首	PUT YOUR FAITH IN ME(JAZZY GROOVE)
55首	THINK YA BATTER D
60首	CUTIE CHASER
65首	BRILLIANT 2U
75首	TRIP MACHINE
80首	PARANOIA
85首	PARANOIA KCET(CLEAN MIX)
90首	AM-3P
95首	MAKE IT BETTER (SO REAL MIX)
100首	BRILLIANT 2U(ORCHESTRA GROOVE)
105首	SP-TRIP MACHINE)JUNGLE MIX)
110首	TRIP MACHINE LUV MIX
115首	PARANOIA MAX(DIRTY MIX)
120首	LOVE THIS FEELIN'
130首	DROP THE BOMB
160首	LA Se(orita Virtual

隱藏模式出現：

模式	說明
LMICOSU模式	當使用雙人模式的時候，已經玩了70首歌曲以上，而1P跟2P的卡路里消耗量已經過了200K，就會出現可以使用人物LMICOSU(慼廹坂嘢噏)的LMICOSU模式。
無限模式	已經出現「畫面收藏模式」後，再CLEAR10首歌曲就會出現
DITE模式	已經出現「畫面收藏模式」，並且把「畫面出現條件」中的所有畫面集齊，就可以使用「DITE模式」來增加新人物。
畫面收藏模式	今次的PS版多了一個新功能，就是會出現真正的爆機畫面，這可是PS獨有的獨創功能呢！而且亦可SAVE起來，只要完成160首歌後就會爆機。而其他畫面的收集方法請觀看「畫面出現條件」。

畫面出現條件：

畫面	條件
畫面1	在出現「畫面收藏模式」時連帶出現。
畫面2	LESSION模式中完成5首歌，而且需完成150首歌曲以上。
畫面3	無限模式中的歌曲順序完成，而且需完成25首歌曲以上。
畫面4	郵件箱中確認20次後，而且需完成10首歌曲以上。
畫面5	於爆機時得到S級以上的評價而且需完成12首歌曲以上。
畫面6	需完成30首歌以上。
畫面7	需完成40首歌以上。
畫面8	在DITE模式中完成50首歌以上，而且需完成35首歌曲以上。
畫面9	無限模式中分數達1兆，而且需完成8首歌曲以上。
畫面10	評價SS、SSS的合計有50個以上，而且需完成50首歌以上。
畫面11	以評價SSS來完成25首歌曲，而且需完成70首歌以上。
畫面12	在全部人物出現的狀態完成100首歌曲，而且需完成150歌以上。



彈艙2：隱藏人物大放送

遊戲：GOLF PARADISE　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌情報組》

唔，這隻遊戲都推出了好一段時間了，不知道各位爆機了沒有呢？不過即使已爆機的朋友，你們也不是真的爆機了呢！因為在遊戲中原來還有三位隱藏人物。出現方法是於開始畫面按下「L2、R2、L2、R2、↑、→、↓、←、L1、R1」，成功的話會出現聲響，在選擇人物的時候，會出現三個新人物。







彈艙3：原來有好多隱藏「招式」?!

遊戲：DEAD OR ALIVE 2　機種：PlatStation2

提供者：《遊戲誌情報組》





各位格鬥愛好者，不知道你們有沒有玩《D.O.A.2》呢？原來這隻遊戲有個很特別的秘技呢！於「故事模式」、「DITE模式」及「TIME ATTACK模式」中，當決勝負時勝方的「WINNER」畫面出現後，只要玩者按著「△」掣，就可用移動十字掣來以不同的角度來觀看角色。另外，想視點接近一點的話就按「□」掣、反之就按「○」掣。



彈艙4：超人秘技?是讓超人玩的秘技!

遊戲：ROCK'N MEGA STAGE　機種：PlayStation2

提供者：《遊戲誌情報組》

這隻遊戲好像才剛出不久呀！為什麼這麼快會會有秘技？不論如何，有興趣的朋友可以試一試喇！包你有意想不到的感覺。只不過各位最好先玩一、二個月才試這秘技，否則可能會死得很難看喲！以下秘技請於選擇模式的書面使用。

瞬之模式	R1、↑、↓、↑、↓、L1、R1、R1、L1。
鬼之模式(令樂譜移動)	L1、↑、↑、↓、↓、L1、L1、R1、R1
神之模式(樂譜的數量增加)	R1、↑、↑、↓、↓、L1、R1、L1、R1
隱之模式(令樂譜消失)	L1、R1、L1、L1、R1、R1





彈艙5：多多隱藏模式

遊戲：RAINBOW SIX CODES　機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌情報組》

在電腦上十分出名的《RAINBOW SIX CODES》才移植到DC上就發現了一大段的秘技，而且當中大多都是隱藏模式，相信可令各位機迷更快投入《RAINBOW SIX》的世界。

成為神的模式(AVATAR GOD MODE)	控制杆按↑、十字掣按↓、再加A掣
神的組合的模式(TEAM GOD MODE)	控制杆按←、十字掣按↓、再加A掣
重的呼吸(HEAVY BREATHING)	控制杵按↓、十字掣按↓、再加A掣
生命強大模式(BIG HEAD MODE)	控制杆按↑、十字掣按↓、再加X掣
生命超強模式(MEGA HEAD MODE)	控制杆按←、十字掣按↓、再加X掣
粗短模式(STUMPY MODE)	控制杆按—、十字掣按↓、再加Y掣
智能模式(BRAINS MODE)	控制杆按↑、十字掣按↓、再加Y掣
家族名冊模式(SIDE SCROLLER MODE)	控制杆按↓、十字掣按↓、再加Y掣
鄉下佬模式(CLODHOPPER MODE)	控制杆按←、十字掣按↓、再加B掣
原始模式(RUDENESS MODE)	控制杆按↓、十字掣按↓、再加B掣
勝利條件(VICTORY CONDITIONS)	控制杆按↑、十字制按↓、再加B掣
無限彈藥(INFINITE AMMUNITION)	把所有子彈用光至只餘一顆，把那顆子彈放到一個新的CLIP中，子彈會全滿但少了一個CLIP。

TEXT: IKI

老殘遊戲 龍虎之拳

NEO GEO名作劇場 VOL.2





製造商：SNK
發售日：1992年12月11日(匣帶版)／1994年9月9日(CD版)
售價：28000日圓(匣帶版)／6800日圓(CD版)
容量：102M(匣帶版)／CD-ROM(CD版)
AD／NG／NGCD／FIG／1～2P



在SNK眾多格鬥遊戲作品，《餓狼傳說》系列可算是當中的表表者。然而，除《餓狼》系列外，SNK亦有不少特色之作。誠如上期所述，在《拳皇》系列以前，SNK基本上是以《餓狼傳說》、《龍虎之拳》及《侍魂》三個遊戲系列作為其「台柱」之作。由於上期已介紹過《餓狼》系列第1作，故今期便輪到介紹《龍虎之拳》了；若說是《餓狼傳說》是SNK當年初露頭角的名作，那《龍虎之拳》便是肯定SNK對格鬥遊戲影響的標記！雖然當日在街機上《龍虎之拳》並不是大HIT的作品，但只要細心一想，便不難發覺《龍虎之拳》對日後的格鬥作品有極其深的影響，是以《龍虎之拳》絕對是格鬥遊戲發展史上經典中的經典！



作品特色



猶記得當日《龍虎之拳》在街機上推出時，由於它在畫面表現、以至是操作上也與當年(92年)「街霸式」的作品有很大分別，故吸引了不少玩家注意。然而，諷刺是作品中太「獨一無二」的風格，卻又令不少玩家卻步。首先，它是SNK首個用上100M的「大容量」作品，故此角色的動作比起同期的格鬥作品來得流暢，加上格GAME史上首次出現的「ZOOM IN」、「ZOOM OUT」系統，令戰鬥畫面來得更具迫力！此外，不得不提的是它的「氣力」系統，遊戲中玩者並不能自由使出必殺技，每當使出一次必殺技時「氣力糟」的「氣」便會減少，玩者可以持續按掣來儲「氣」；而且亦可用「挑撥」來「串」對手，以減少其「氣力糟」，令「挑撥」也成為一種戰略手段。另一方面，《龍虎》的BONUS STAGE更突破了一般格鬥遊戲的框框，透過BONUS STAGE角色可習得超必殺技、或提昇角色的體力上限、或提昇角色的氣力上限，令BONUS STAGE真正地成為一種「修行」，而並非只是一味拆石拆車的「MINI GAME」！至於《龍虎之拳》對格鬥遊戲的最大貢獻，便是其隱藏技「龍虎亂舞」的出現(←使出條件：「氣力糟」擁有一定的「氣」、體力4分1以下，↓↘→←+C•A)，自此以後，超必殺技便成為了格鬥遊戲中不可或缺的「基本」要素。



更細緻的演出路線

由於用上了百多M的容量，《龍虎之拳》在畫面表現上有很突出的表現，單是「爆衫」已是前無古人之舉，而此女角「爆衫」特色也承繼至《龍虎2》及《KOF'94》、《KOF'95》上。同時，當角色受到攻擊，在近鏡下便可看到角色「口腫面腫」的樣子。這些對微細處的執著，正是SNK「演出派」的精神！《龍虎之拳》的故事十分簡單：一天，RYO的妹妹YURI被人擄去，於是RYO及好友ROBERT便趕往南鎮營救‧‧‧‧一條簡單的主線帶出了KING、李白龍及MR.BIG等充滿魅力的角色。在STORY MODE中玩者只可選用RYO及ROBERT 2名角色，選擇太少是遊戲令人失望的地方。











登場角色一覽表（★＝STORY MODE可用角色、▲＝VS MODE可用角色）

★／▲RYO SAKAZAKI
★／▲ROBERT GARCIA
▲藤堂龍白(RYUHAKU TODO)
▲JACK THRNER
▲李白龍(LEE PAI LONG)
▲KING
▲MICKEY ROGERS
▲JOHN CRAWLY
▲MR.BIG
▲MR.KARATE(TAKUMA)

TEXT：SAKURA KI

CORSO ITALIANO GTI CLUB



期待四年的續篇

AC/RAC　製造商：KONAMI　發售日：予定7月

四年前，在云云街機的賽車遊戲中，有一個充滿了爽快和過癮感覺的作品。利用SIDE BRAKE去做出U TURN和擺尾等高難度的賽車動作，而且可以在街道的捷徑上左穿右插，是個玩法比較另類的賽車遊戲。它的續篇終於在四年之後的今天宣佈推出，名為《CORSO ITALIANO GTI CLUB》，如果玩厭了千篇一律的賽車遊戲，這作品將會是個不錯的選擇。

穿梭於意大利街道



《CORSO ITALIANO GTI CLUB》(以下簡稱GTI)是一個非傳統玩法的賽車遊戲。一般傳統的賽車遊戲，會在一條固定的賽道之上，讓玩者駕駛的車與對手比試。GTI的舞台是一個在充滿藝術和華麗色彩的意大利街道，玩者沒有固定的行車路線，可以穿梭大街和小巷，以最快時間到達終點為目標的賽車遊戲。在今集中登場的車輛共有八種，賽道也有三條，每條賽道也會隱藏了一些捷徑。一些橫街窄巷、行人路、樓梯和對頭行車線，也可以使玩者縮短很多行車的時間。



操作系統的變更



如果大家沒有忘記前作的話，相信也會記得它獨特的SIDE BRAKE設計。因為當時很少賽車遊戲會有SIDE BRAKE，所以前作推出時十分受歡迎。利用這SIDE BRAKE去做出各種高難度的動作，是個要求有高度技術的賽車遊戲。由於操作上比較困難，因此有些玩者會望而卻步。今集廠商放棄了SIDE BRAKE的設計，希望可以令操作變得更簡單。不過同時也加入了一些新元素「單邊行車」，要使出這種新的動作很簡單，只要把方向盤轉到玩者想偏向的一邊便可。但如果當時路面的情況不好的話，便有機會因反車而扣減時間，一定要留意這點。另外除了這新的技術外，飄移和U TURN等基本技術也是必要的。



稱霸三級賽道



GTI一共有三級的賽道，初級、中級和上級。難度越高的話，賽道的長度和難度也會增加，要好好記著每條賽道的捷徑和跳台的位置，這對取得勝利是很有幫助。

BIGINNER初級賽道——在城市的街道上進行比賽，途中會有一些橫街窄巷的捷徑可以使用，在賽道的後半有些難關，要靠高速然後才可以飛過的。另外，當和一些對頭車相撞時，有可能會令到車輛飛起。



INTERMEDIATE中級賽道——舞台是由彎彎曲曲和連續S彎構成的海岸線，一些漂移和單邊行車的技術也可以大派用場，賽道的中盤需要表演飛車跳崖的動作。另外，因為是海岸線的關係，如果不小心跌進水　便會扣減時間。



EXPERT上級賽道——以山路為舞台的賽道，賽道的前半主要是上山的跑道，速度不會很快，只要安全地駕駛便沒有問題。到了後段，因為是落山的關係，所以速度會相當之快。另外，還會有一些從崖上跳下的捷徑，要注要會有石頭從山頂跌下，不要被打中。



用波棍使出秘技

現今的街機遊戲，都會加入很多隱藏的要素給玩者發掘。這作品當然不會例外，共有兩個隱藏要素，而且很容易可以使用。第一是TIME ATTACK MODE，單純和時間比賽的模式，途中沒有敵車的出現。玩者只要在選擇賽道的時候把波棍推向UP，然後選擇賽道便可。第二是TURNING CAR模式，可以調整車輛的性能。在CAR SELECT的時候把波棍推到UP，再選擇車輛後便會進入TURNING CAR的畫面，玩者可以因應自己的能力去調整車輛。







《GUILTY GEAR》是在PS上一套十分受歡迎的格鬥遊戲。長久以來格鬥遊戲都是以街機移植為主，但《GUILTY GEAR》當時卻是一套完全原創的作品。它以充滿魅力的人物設計和獨特的遊戲系統，成功獲得一班忠實的FANS支持。在下個月，《GUILTY GEAR》更將會借助NAOMI底板的力量，反攻街機市場！現在就讓筆者為大家介紹一下它的戰鬥系統和角色吧！

製造商：SAMMY
發售日：7月預定
NAOMI底板／FIG

GUILTY GEAR X

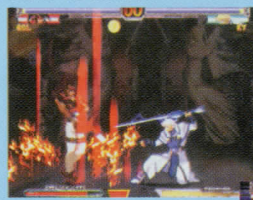
NAOMI平面格鬥第二彈！

TEXT：時雨

「一擊必殺技」系統

「一擊必殺」——這個格鬥遊戲中的最高境界，一直都是眾多格鬥迷夢寐以求，但卻又愛又恨的東西(因為通常這都會和「無限連續技」拉上關係)。不過在《GUILTY GEAR X》裡，大家終於可以一嘗真正「一招了」的滋味了！因為在遊戲裡，每人都有一招「一擊必殺技」！

要啟動這個「一擊必殺」的模式，玩者首先要按下全部四個按鈕(再按一次的話則會解除它)，這時候在畫面底部的能量計(這叫做TENSION GAUGE)會開始倒數。當能量計降至零時，玩者仍然可以使用「一擊必殺技」，只是這時候你的體力會不斷減少，因此使用時要加倍小心。另外留意當玩者使用了一次「一擊必殺技」後，能量計便會完全消失，要到了下一ROUND才會回復，必須注意！





◆啟動「一擊必殺」模式！



◆「一擊必殺技」發動！留意能量計消失了！

◆出現「DESTORYED」字樣，立時KO對手！

ROMAN CANCEL

這個要消耗50% TENSION GAUGE的特殊CANCEL法，其用意是消除攻擊發生後出現的硬直時間。它的輸入方法十分簡單，只要在玩者的攻擊命中對手(或者對手擋了玩者的攻擊)後同時按任何三個掣，玩者的硬直時間便會消失，可以繼續出招。使用得宜的話，ROMAN CANCEL可是藏有無限個連續技的可能性！



◆ 擊中對手了！在這時立即按任何三個掣……

◆硬直解除！之後……

◆立即用另一招必殺技接下去，創造出玩者獨有的連續技！

FAULTLESS DEFENCE

「FAULTLESS DEFENCE」是一種特殊的防禦法，它可以防止被敵人的必殺技削去體力，並能立即拉遠和敵人之間的距離。入力法是將控制桿拉後按PK(拳和腳)，但留意使用時會消耗一定份量的TENSION GAUGE。這個FAULTLESS DEFENCE除了在地面上，在空中也能夠使用，而且一些空中GUARD擋不到的對空技，利用FAULTLESS DEFENCE之後也能成功防禦！看來在空中使用它的機會將比較多呢！



◆FAULTLESS DEFENCE將會是空中戰的要點

GUARD BALANCE

大家留意在體力計下面，原來還有一條細小的能源計。這個叫做「GUARD BALANCE」的量計在戰鬥上可是有著極大的意義，因為玩者的防禦力將會和它有著直接的關係！

在戰鬥開始時，「GUARD BALANCE」是處於50%的狀態。當玩者成功擋格了敵人的攻擊後，「GUARD BALANCE」便會上昇。相反如果玩者被擊中，它便會下降。「GUARD BALANCE」的值越高，玩者中招時受傷的程度亦會越大。因此即使將敵人的攻擊擋了後，也絕不能掉以輕心。



◆防禦得越多，潛在的危險也越大

SOL BADGUY

沈默寡言的他，以前原來曾經被視作為「GEAR」(生物兵器)的實驗體。到底在這擁有強大力量的戰士眼中，「人類」會是什麼東西？

MILLIA RAGE

在幼時已經失去了雙親，自少便被訓練成殺手的她，其特技是利用那把長長的金髮去作出攻擊，又或者是將之變成翼的形狀，利用它來飛行(！)。

KY KISKE

天生便擁有極高的才華，因此只是16歲便成為了聖騎士團團長的天才劍士KY。深信正義為已任的他，現正隸屬於「治安維持機關」，為了保護世界和平而戰。

藏土緣紗夢

今集的新人物。剛烈、不易認輸、加上少許自我中心的性格，註定紗夢要走上了武術家這條道路。為了聞名於天下，她展開了日以繼夜的修練。另外她也是一位出色的廚師。

街頭GAME霸王 ZERO

TXT：綠毛小春

——機友老闆要小心！

最近小弟就同機舖老闆收收風，睇睇最近有乜新料可以爆過俾大家聽咁話，點知問都未問就第一時間聽到相當純熟之粗俗口語(←簡稱粗口)。原來呢位老闆剛剛收到一張假100蚊，而且像真度仲非常高添！相信大家都估唔到原來100蚊都會有假……講返轉頭先，張假銀紙雖然表面極為光滑，用手指捽兩下就一定分得出邊張係真邊張係假，但係如果單憑肉眼去分就一定分唔出(←唔知佢用乜影印機可以影咁逼真)。講咁耐，大家係唔係好想睇一睇張假銀紙係點呢？想睇就去尖沙咀金星望望啦，個不幸老闆咪就係金星老闆囉！

不過要略為補充就係用假銀紙很刑事罪，一經定罪會有案底，大家千祈唔好試呀！

——代理商機舖都有DC機？

早陣子就同大家講過佐敦某遊戲機中心就出現PS 2當基板做生意，然而其實以DC當基板做生意之機舖，確是多得起乎閣下想像。話時話，小弟上兩星期就見過一間代理商直營遊戲機中心，入面都有一部DC做緊生意；於是乎小弟就問問該代理商知唔知呢件事，睇睇會唔會係分店經理出古惑咁話。

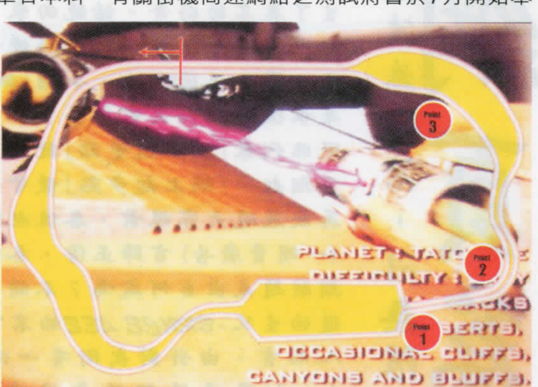




該代理商高層表示，放置DC基板係公司測試，而且亦都於價錢方面明確咁表示係DC主機(←收費平過NAOMI版一蚊)；而測試之目的係要知道呢個DC經營方式係會出現何等問題。不過現時由於商業秘密之原因，所以唔可以公布有乜「大問題」，只可以公布俾各位老闆知，呢類經營方法係侵犯遊戲版權；而且，仲會引起「機件問題」，小弟唔講得太多，總之只可以講長遠計都係唔化算啦，而且仲會做Cheap個場，影響深遠。

——7月特別多搞作！

首先係一單日本料，有關街機高速網絡之測試將會於7月開始舉行，而速度方面亦確定最高可達每秒鐘1G，直至現時為止，有關之遊戲現時仍未有官方公布之名單，不過就早前傳聞所知，CAPCOM提供一隻格鬥遊戲，而SEGA將會提供一隻立體射擊遊戲(←即係乜呢)。另外，本港新聞則是SEGA領牌老翻之《STAR WAR》將會於7月初登場，而《DDR 3rd MIX PLUS》就會於6月底推出，不就只係得小量遊戲機中心會返貨，而大家最快可以有得玩之新GAME則會係namco之《貨櫃狂走曲》，都係6月尾見街。





——格鬥名作最終回？

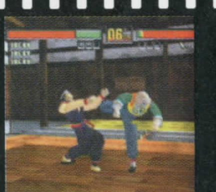
相信現時唔少人都知道，日本開發商大部份都係靠開發／移植之家用遊戲為主要收入，如果唔開發家用遊戲，相等於宣報結業、宣報退出電子遊戲界；就呢個出發點，發現到一個頗為驚人之機密，就是據某開發商高層講俾小弟知，該公司將會完全撤離家用遊戲市場，而呢個係日本高層之決定，暫時仍未是時侯正式發表。如果停止開發家用遊戲之同時，亦停止開發街機遊戲的話，大家可能不會再有機會玩到該公司《2000》年之後的續集遊戲了。(←呢個《》只係強調而唔係遊戲名稱……)



TEXT: IKI









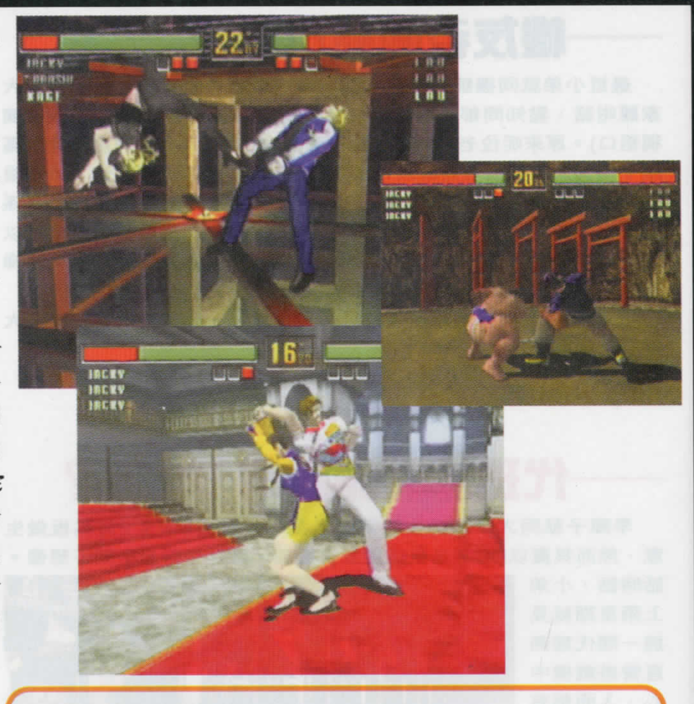




武術網頁篇

以無法為有法，以無限為有限！

說來奇怪，自做完了上期的音樂遊戲網頁介紹後，筆者開始對這遊戲種類的產生了莫名的好奇。話說回來，相信眾多讀者也知道，下期《遊戲誌》便會以全新形象示人罷！正因如此，今期「網上起步點」便是最後一期和大家見面了‧‧‧‧不過，這亦絕非代表「網上起步點」就此「玩完」！因為下期起，「網上起步點」便會以一個新形象再次展現大家眼前，各位也請多多支持！(←明賣廣告)言歸正傳，各位讀者知道今期副題是出自何處嗎？不錯，這正是截拳道的生父-BRUCE LEE的名言哲理。就個人而言，由於對武術有一份莫名的鍾愛(←如果唔係就唔會偏愛格鬥GAME喇！)，故今次筆者將會刊登多個與武術相關的網站，希望與一眾武術愛好者及武林高手分享分享。(不可不按：網頁內所示範的武功皆經過專人訓練，各位大小朋友切勿模仿！！)



中國古代武術

http://kungfu.in2000.com/

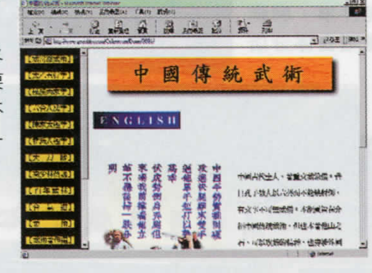
在這個網頁內，其中內容是以介紹中國武術為主，當中包含介紹中國由古至今的各種武術，包括各種長、短、軟、暗兵器，及各門各派的武術。是了解中國武術派別時一個不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



中國傳統武術

http://www.geocities.com/Colosseum/Dome/3981/

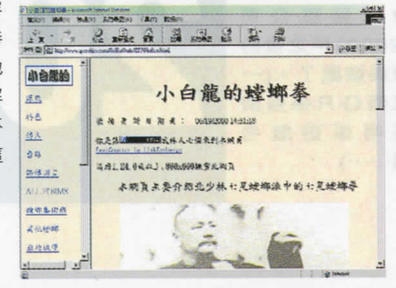
在這個網頁內，其中內容是以介紹結他為主，當中網頁的內容介紹武當拳法、太乙五行拳、六合八法拳、合氣道、陳家太極拳、霍氏八極拳及近代中國武術史等。最重要是資料異常詳盡，是一個不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



小白龍的螳螂拳

http://www.geocities.com/SoHo/Suite/2556/index.html

在這個網頁內，其中內容是以介紹螳螂拳為主。這是個內容包羅萬有的網頁，內容包含螳螂拳的源流、特色、傳人、套路和其他螳螂拳的介紹。是了解螳螂拳這武術時一個不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



橫抗八極

http://baji.tw.to/

在這個網頁內，其中內容是以介紹八極拳為主。這是個內容包羅萬有的網頁，內容包括基本知識、八極拳簡介、劈掛掌法、風格特點及勁道功法。是了解八極拳這武術時一個不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



台灣劍道

http://www.kendo.com.tw/

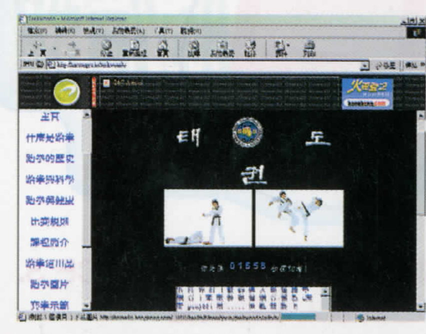
劍道是日本國粹之一，在這個網頁內，其中內容是以介紹劍道為主。而這個網頁的內容，則包含了劍道基本知識、劍道簡介、相關新聞、人物、道館及相關商品。對劍道初心者來説，是不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



跆拳道大瀏覽

http://messages.to/taekwondo

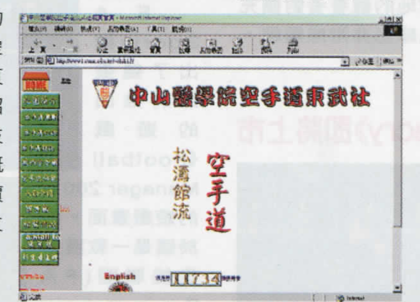
跆拳道是韓國國粹之一，在這個網頁內，當中內容全部也是以介紹跆拳道為主。同時，網頁內亦收錄了跆拳道的介紹、比賽規例及套拳示範。是一個值得一看的網頁。留意這是一個中文網頁。



中山醫學院空手道東武社

http://www1.csmc.edu.tw/~club13/

空手道又稱「唐手」，是日本國粹之一，它所講求的是「一擊必殺」，這個網頁當中的內容全部也是以介紹空手道為主，而這個網頁的內容，則包含了介紹空手道基本心法、技巧、防身術及武術的概論，絕對有一看的價值。留意這是一個中文網頁。



大聖劈掛門

http://home.hkstar.com/~alexl/

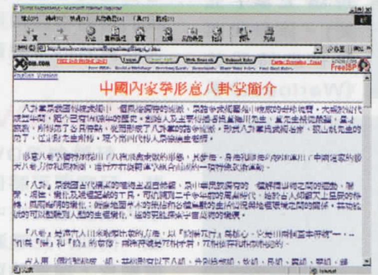


大聖劈掛是中國北派武術支派之一，這個網頁當中的內容全部也是以介紹大聖劈掛門為主，本人之所以介紹這網頁，全因其內容包括介紹源流、八段錦、李飛標師傅及速成課程，有一看的價值。留意這是一個中文網頁。

中國內家拳

http://members.xoom.com/Baguazhang/index1.html

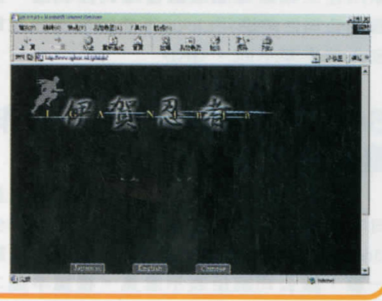
八卦掌是中國傳統武術中一個風格獨特的流派，基本上，這個網頁的內容全部也是以介紹形意八卦掌為主，本人之所以介紹這網頁，全因其內容包括介紹形意八卦掌的簡介，及健康價值等內容。絕對是一個不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



現代伊賀流忍術秘傳

http://www.sphere.ad.jp/ninja/

忍術「絕對」是日本國粹之一，在這個網頁內，其中內容是以介紹忍術為主。這個網頁當中的內容收錄關於忍術(者)的資料補充，包括了飛鏢(手裡劍)術、真劍術及武鬥術的相關資料。是不可多得的一個網頁。留意這是一個日文網頁。



WING CHUN

http://www.wingchun.com

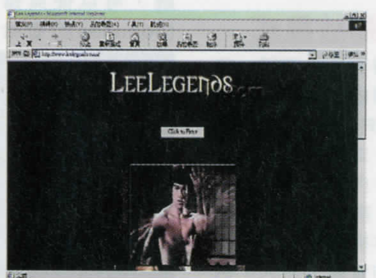
詠春拳與少林拳可謂同出一轍，它強調短橋紮馬為主的近身戰，這是一個專為全詠春拳而設的網頁，其內容主要也是以詠春拳為主。此外，在網頁中大家亦可得到詠春拳的基本心法、技巧、及武術的概論，絕對有一看的價值。是研究詠春拳時不可多得的一個網頁。留意這是一個英文網頁。

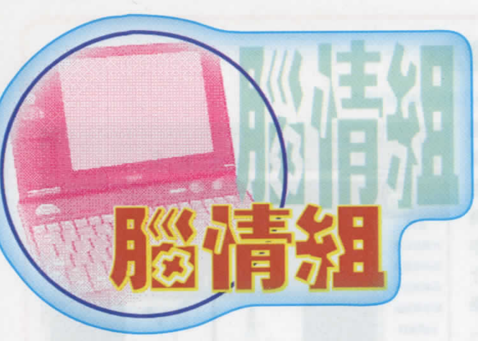


LEE LEGENDS

http://www.leelegends.com

若說到武術，則不能不提到他，截拳道的生父-李小龍。基本上，這個網頁是為記念BRUCE LEE而設的網頁，網頁內容包括記載了BRUCE LEE生平及其武術哲概論的資料文章，同時亦可下載了BRUCE LEE的照片，是個不可多得的一個網頁。留意這是一個英文網頁。





微軟發表新版Windows CE 3.0口袋個人電腦軟體

軟體巨人微軟發表專為掌上型電腦與其他相關裝置所設計的新版本操作系統，提供更多的功能與更低的價格，期望與其產品對手Palm競爭。Windows CE 3.0為第三代人性化的平臺，提高新消費者導向的功能性，在使用此軟體來上網、下載圖片，與聆聽數位音樂時更加舒適方便。新版本的Windows CE的功能性很強，程式可依發展者的需求來增減，使得在運用上更便捷有彈性。(IKI)

何謂嵌入式作業系統？

先進衛星導航系統、行車資訊系統、行動電話或資訊家電的共同核心，就是小型電腦晶片組，讓產品更具智慧。傳統的視窗作業系統太複雜笨重，WinCE作業系統較精簡，可以晶片組型式嵌入電子產品。嵌入式作業系統是把各式家電所需要的功能模組化，從最簡單的顯示時間、定時開關、語音合作，到複雜的像語音辨識、文書處理、瀏覽器、電影播放、衛星定位等等幾百種功能，都變成「功能積木」。嵌入式作業系統早期用在工業級電腦或數位程式控制器，多家電腦公司目前應用Linux系統開發資訊家電的嵌入式作業系統。(IKI)

Sega與歐美晶片製造商合作生產晶片？

針對外界傳言，Sega公司正與歐美及日本半導體廠商洽商合資事項，以共同生產Dreamcast遊戲主機所需之高階晶片及設備一事，該公司婉拒表示意見。根據本週二亞洲華爾街日報報導，Sega已經與日本NEC、日立、荷蘭的菲利浦、法義合資的STMicroelectronics、及英國的多媒體集團Imagination Technologies等晶片廠商接洽過。(IKI)

FAN Player MP3播放程式

這個MP3播放程式的界面極為簡單，但也可以非常炫麗。你可以藉由多層次的播放清單管理程式來管理你的MP3檔案，或與網路上的同好分享你的收藏，並可設定存取密碼以維護你機器的安全性。內建的瀏覽器支援FTP或HTTP通訊協定，當你連上網抓檔案時，界面就好像在存取本機檔案一樣。內建的SFX特效可以改善你的音質，加入了例如3D環繞音響、迴音功能、動態低音、以及Hi-Fi等。FAN Player也支援所有Winamp的播放面版與Plug-In。下一版還會加入檔案搜尋、收聽網路廣播等功能。(IKI)

微軟與合作伙伴將推出UltimateTV服務

微軟日前指出，它將會與DirectTV Inc.及Thomson Multimedia成立聯盟，它們將共同製造更具互動性且個人化的電視，使用的則是這家軟體龍頭的新UltimateTV服務。RCA DirectTV系統將會使用由WebTV Networks Inc.所開發的UltimateTV服務，該公司是在1997年被微軟買下，它整合了數位視訊錄影、網際網路存取與互動式電視。該系統的接收器整合了來自數位衛星電視供應商DirectTV的兩個衛星調頻器，以及一顆供作數位視訊錄影的硬碟機。互動式電視的概念結合了Web與電視的一些功能，它在歐洲與美國的接受度頗高，當地的觀看者對擴充的選擇與功能如數位視訊錄影非常感興趣。(IKI)

《Warloads Battlecry》即將上市



SSI公司的即時幻想戰略遊戲《Warloads Battlecry》即將上市。Mattel Interactivehas宣佈《Warloads Battlecry》已經完成，並且將在6月26日起的那周陸續在各零售商場上架(北美)。該遊戲將長祚史詩般的《Warloads》系列遊戲帶入了即時戰略的領域。事實上就是綜合了《Heroes of Might and Magic III》的英雄人物升級模式，與《WarCraft II》的即時戰鬥系統。遊戲的特色有：自動的資源採集、白天黑夜的環境變化、指揮半徑系統，可以使英雄人物的一些優勢加分點(bonuses)分配給週遭的單元。在單人模式裡有六個章節，玩家可以盡一切力量得來摧毀破壞強大的「Two Tears」神器，但也可以墮落的棄明投暗！(IKI)







《Football Manager 2001》遊戲畫面



EA Sports釋出了幾張即將推出的遊戲《Football Manager 2001》的遊戲畫面。由於這是一款獲得足協聯盟(FA Premier League)正式授權的遊戲，所以遊戲中有所有聯盟中的球隊、球員等一切的一切。不過如果你想要經營一支具有國際性的球隊的話，也可以橫跨七個不同的國家來組織你的球隊。我們將對本遊戲持續追蹤報導，再此之前請先欣賞新的遊戲畫面。(IKI)



軒轅劍參DVD白金典藏版

軒轅劍參DVD白金典藏版以活頁式包裝，玩家還可將個人資料放入《軒轅劍》燙金永久收藏活頁夾中，一手在握，絕對精美別緻。而四片光碟濃縮於一張DVD內，永遠不需換片，讓您的遊戲旅程一路到底！當然完整高解析之動畫及音樂，重現震撼之聲光感動。其中更包含所有追加新支線任務，絕對是最完整的《軒轅劍參》典藏之作。(IKI)



TEXT：MARKS & IKI

再次為消滅DIABLO而展開新旅程



無錯，今次真是終於飲得杯落！因為一拖再拖，再拖再三拖的《Diablo II》，在經過多次的延期後，終於也「肯」推出了。相信在眾多的讀者中，有不少也是BETA TEST的「測試者」！有關遊戲細節，今期在遊戲推出後便會繼續跟進，而今次將在遊戲推出前作一次重新的介紹。另外，據官方網頁的最新消息表示，Blizzard已在六月七日完成遊戲的所有修改，並開始送廠壓片，而且全球首批的訂單已經突破150萬套，真是個相當好的開始。讀者將經過升級的Battlt.net上與其他玩者一同進入在幽暗的冥域中探索、除魔，最後競奪全球頂尖勇者之名。





製造商：BLIZZARD
發售日：7月5日
售價：330港元
基本系統要求：Windows 2000, 95, 98 or NT 4.0 Service Pack 5
Pentium 233 or equivalent/32 MB RAM/650 MB available hard drive space/4X CD-ROM drive/28.8 Kbps or faster modem/support DirectX, Direct3D and the Glide API

從時間開始存在的那一點起，決定一切存有物命運的秩序與渾沌之戰就在永恆的力量中持續燃燒著。而現在，戰爭的烈焰以降臨於人間之國，無論人類、惡魔、或天使都無法安然置身無浩劫之外。

Diablo是掌握恐懼的主宰，是三大天魔中最年輕的一個，從暗黑地下的的長眠中被喚起。準備執行一項壯大的計劃，也就是釋放他而被放逐的兩個兄長：魔神—Mephisto與邪神—Baal，而對西方之國—Khanduras的控制僅僅是計劃中的序曲。從位於Tristram市鎮下方的地城開始，Diablo以純粹而巨大的恐懼與顫慄將所有的人籠罩於狂亂與驚怖之中。最後，甚至連Khanduras為人稱頌的君王「Leoric」也陷入Diablo邪惡的力量之中，一位英雄獨身向覆蓋了整個大地的黑暗提出挑戰。在征服了層層如地獄般的地底迷宮城之後，這位歿歿無名的戰士終於和恐懼的主宰—Diablo正面相遇。由於深知Diablo的邪魂無法被真正徹底的毀滅，他決定做出了一個高貴而悲壯的犧牲—捨棄自我純淨神聖的靈魂，而將Diablo的惡靈引入自己的肉體，希望能用強大的意志力來壓制魔神。然而，這英雄也許永遠無法明白他那無私的悲劇不僅確立了Diablo的勝利，更無可挽回地進一步將靈魂墮入永恆的詛咒中。



為了將黑暗人間界回復光明，因此Amazon、Necromancer、Paladin、Sorceress、Barbarian五位勇者再次以強大的力量與信念，誓死逐退一切邪惡，而投身這場拯救人間界的最終聖戰，利用咒術與武器，將光與暗結合成的力量灌注於古神器上，把因禁忌之血而封印已久的三頭魔神消滅。

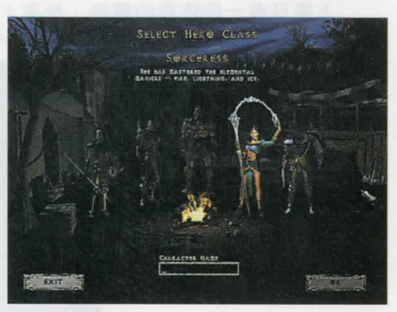
MULTIPLAY

雖然今集MULTIPLAY同樣是連接battle.net進行的，但其SYSTEM與上集就有點分別，因為今次battle.net增加了一個以經驗值來排名的Ladder，以及建立角色時可選擇NORMAL和Hardcore Mode（死亡之後不會復活的超難模式）的系統。以Hardcore Mode來進行的角色在battle.net上會以特別的顏色表示，而且更會分開一個屬於Hardcore Mode角色的Ladder。此外，《DIABLO II》亦會在遊戲中增加很多新增系統。



Open & Close

上集《DIABLO》的SAVE都是儲存在玩者的電腦之內，令到不少玩者可以改SAVE進行battle.net殺人，Blizzard為了解決這個情況，所以將今集的SAVE分成CLOSE CHARACTER和OPEN CHARACTER兩種。CLOSE的人物是直接儲存在battle.net的SERVER上，受到Blizzard的保護，而OPEN的人物基本和上集同樣儲存在玩者的電腦內，不過這個人物是不可以在battle.net上使用。



PARTY SYSTEM

在《DIABLO II》裡，每一個GAME最多只可8人參加，而當中玩者除了獨自行動之外，亦可以與其他參與者組成一個或兩個PARTY。加入PARTY的時候，玩者就必需按Invite或Accept來開隊或入隊。隊中的所有成員都可以互相知道隊友的體力和位置，而經驗值則會全部隊員瓜分，對於低level的玩者來說，是個快速升level的方法。





PARTY內的經驗值只會分給同一AREA的所有隊員，而最後擊倒敵人的隊員就會取得最多的經驗值。不過同一AREA的意思是指迷宮內的各層與各個地面，只要AREA不同，其他隊員是分派不到經驗值的。

難易度

上集的難易度會由Normal、Nightmare、Hell以及玩者的Level而決定。不過今次將會作出改變。在《DIABLO II》中，除了之前的三個難易度外，參加遊戲的人數亦是改變難度的因素。如果八人同時進行HELL將會是最強難度，玩者所得的經驗值當然會大幅度增加，而途中所獲得ITEM的珍貴度亦會同樣地提升，即是參與者越多就多好處。



TRADE SYSTEM



雖然上集ITEM的交易是非常活躍的，但實際交易的時候會出現很多不便的地方，因此《DIABLO II》將會追加一個TRADE WINDOW，令到ITEM交易可以安全而簡單地進行。方法就是在TOWN內向其他玩者CLICK，便可以問其他玩者是否進行交易。

WAY POINT

上集只有一個迷宮的關係，基本上只需PORTAL便足夠應付轉移地點的要求，不過今集的情況就有很大的分別，因為今次進行地圖十分廣闊，PORTAL的功能只可以作城外與城內的轉移，而不能作城外與城外的轉移，所以增加了「WAY POINT」的系統，只要燃點WAY POINT的火焰便可使用，對玩者來說這是個非常方便的設計。



PK與死亡



每當角色死亡的時候，該地點會出現角色的屍體、持有的金錢以及耳朵（被其他玩者殺死時出現），但裝備則不會像上集四散地上（回復後角色是沒有裝備），而收藏於屍體之內，令其他玩者是不能取得的，只要該角色將屍體回收便可以取回之前手持的裝備，因此抑制了上集Player Killer（PK）的行為出現。不過角色如果在死亡之後，再次被殺死的話，之前的屍體就會消失，而裝備則會四散地上。此外，如果玩者在收回屍體之前斷線或被強制跳出遊戲，屍體就在下次進行遊戲時於城內出現。

Skill & Magic

今集與上集最大改變的地方之一就是人物的魔法，因為今集除了PORTAL和IDENTIFY之外，五種職業的所有SKILL和MAGIC都是不同，而每個角色在開始時並不會持有所有SKILL，所以玩者有需要將其餘SKILL開啟。不過開啟條件除了人物LEVEL外，還要配合其他SKILL LEVEL，而其LEVEL會是由「SKILL POINT」的點數決定。



SKILL POINT會在完成某些QUEST 或LEVEL UP時取得，每次只能獲得一點，而且SKILL LEVEL越高、效果越高，因此玩者是不可能開啟人物的所有SKILL，同時玩者亦需要有效地選擇SKILL，從而令battle.net出現很多不同玩法的人物。

僱用兵



在今集裡，除了玩者和其他隊友8個人之外，玩者還可以向Kashya等僱用兵隊長購買僱用兵。僱用兵是可以由玩者自己決定的，而每個僱用兵的能力與level都不同，當然連價錢亦有分別，此外玩者完成第二個任務時更會免費得到一個。被選擇的僱用兵會成為玩者的好幫手（跟隨一世），途中自動向玩者附近的monster進行攻擊，而他所得的經驗值會歸於玩者自己，但不過他亦會在戰鬥中受傷，雖然懂得自我回復，但僱用兵亦有死的一天。



ITEM

除了系統方面，Blizzard今次亦在道具中加入不少原素，令到遊戲在各方面更加完美。今集裝備ITEM將會加入Rares和Item set兩種新增的ITEM種類，POTION會增加一些投擲類型，以及新增腰帶、保管箱及GEM等新原素。此外，每件裝備同樣會有耐久值，在戰鬥時會使耐久值慢慢減低，當耐久值減至零，就會失去其功用(不用消失)，這樣便要請鐵匠進行維修。買賣方面，遊戲中準備了鐵匠、商人和巫女讓玩者進行買賣，雖然他們買的東西不同，但同樣可以將不同的ITEM賣給他們，當然亦不會少了玩者交易的部份。



腰帶



新增裝備的「腰帶」亦是非常重要的原素，它會影響用HOT KEY來使用ITEM的方格數目，最初時方格數目只得4個，但當裝上腰帶的時候，方格數目會增加至8個，如穿上兩個環的腰帶，數目就會加至12個，而回復ITEM會自動放在那裡，以及自動補充HOT KEY位置。

保管箱



由於在《DIABLO》時，玩者經常都拾到一些想保存有用的ITEM，但無奈可以存放ITEM的格數不足，而令整個城遍佈了不同的ITEM，所以Blizzard在今集加入一個保管箱於城內中央位置，而其他玩者是無法盜取當中的ITEM和金錢。雖然保管箱在開始只可擺放50000 Gold，但之後會不斷地增加。此外，另一個用途就是被其他玩者殺死時，不用一次過損失所有金錢。



Uniques

Uniques Item仍然會在今集中出現，而這種ITEM和上集同樣，每件Uniques Item在遊戲中只得一件，所以它們是是非常珍貴的。

Rares

Rares Item是今集新增的ITEM系列之一。Rares雖然不是獨一無二，但在遊戲中是非常罕有，而它們更加可以擁有最多七種附加效果。

Item Sets

Item Sets同樣是今集新增的ITEM系列之一。不但罕有，當整套裝備集齊時，更可得到附加效果以外的BONUS，而每個套件都是不同的。

GEM

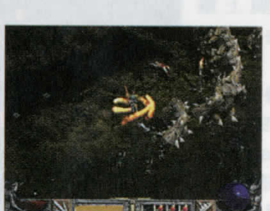
雖然GEM不是裝備的ITEM，但它們卻是一種可以將其附加效果加進普通裝備上的寶石，遊戲中共有Amethysts、Diamonds、Emeralds、Rubies、Sapphires、Skull、Topaz七種不同屬性的寶石，而每種寶石都有五個等級，但最強的PERFECT則需要利用GEM SHRINE來提升。可以安裝GEM的裝備只有武器、盾和頭盔，它們都會有「SOCKETED」字樣，但即使同一顆GEM，只安裝在不同的裝備，其效果亦會有所不同，不過每件裝備最多只可安裝三顆，而且在安裝後不能拆除。





五種全新角色

在《Diablo II》之中，玩者將重返由黑暗幻想所構築的世界，化身為五位個性鮮明，風格迥異的角色，探索Diablo II的世界，在旅程中穿越廣闊的大陸，發掘全新的秘寶，與強勁的惡魔戰鬥，揭開埋葬已久的久遠傳說。以下將會是五種全新職業的介紹，而每個職業的全Skill表請參考120期遊戲誌。



Amazon

Amazon是一個在南海沿岸區域居住的遷徙性民族。由於經常遇上遷移所引發的戰爭，所以她們擁有一套高強的戰鬥技術作自衛之用。Amazon無論遠距離、近距離攻擊都同樣可以應付自如的角色，而同時亦是上集Rogue的後繼角色，承繼了弓箭的快速連射，可以在敵人埋身攻擊之前將其消滅。此外，Diablo II廣闊的空間及跑動的動作，使戰鬥機會增加，再加上今集有令弓箭攻擊威力增加的Skill，因此她亦是非常好用的角色。

Bow and Cross中，最好就是令敵人動作緩慢的Cold Arrow、擊中後爆炸令周圍產生Damage的Exploding Arrow、以及一次過射出多支箭的Multiple Shot。尤其是Multiple Shot在Skill Level上昇時，使一次過射出的箭數增加，產生令戰士亦感到驚訝的攻擊力。

槍同樣是Amazon擅長使用的武器，而Diablo II中的槍同時可以作緊或投擲的攻擊，而當中的Skill會有一次攻擊三次的Jab，以及產生比平時3倍以上Damage的Impale。另一方面，Amazon亦有令敵人防禦能力下降的Eye of Zeus，以及令產生Critical Hit的機會率產生的Critical Strike等補助性Skill，令弓和箭的攻擊同樣視為寶物。





Amazon最初能力值

Strength	20	–	
Dexterity	25	Attack Rating	72
		Defense	6
Vitality	20	Stamina	84
		Life	50
Energy	15	Mana	15

Sorceress

Diablo II中最華麗的角色就是能夠操控強力攻擊魔法的Sorceress，而同時她亦是一個打破了由古以來只可男性做魔法師傳統的女性。雖然手持武器的戰鬥能力差不多等於零，但憑著在瞬間能夠將強敵歸西的魔法，亦令到很多戰士感到驚嘆。



雖然和上集的Sorcerer同樣是魔法師，但Diablo II卻有很多不同的地方。今集魔法系統會進化成Fire(火)、Lighting(電)、Cold(冰)、Poison(毒)四個系統。與上集同樣，Fire是利用爆風令周圍的產生Damage，而Lighting是貫穿攻擊攻擊對象令部份敵人產生Damage。今次新增的Cold就是令敵人動作緩慢及有冰結效果，而毒則是扣減敵及令其回復力減弱。

Sorceress的魔法種類就是4個系統中的Fire、Lighting、Cold。雖然有個別的魔法與上集同樣，但用法可能會有所分別。其中上集非常有用的Stone Curse將會由Ice Bolt和Front Nova的Cold系魔法代替。如果玩者想和上集同樣令所有魔法平均地強化的話，就會令角色變得無能。因為Diablo II的Skill Point數量是有限制，所以玩者需要只選特定的魔法系統。





另一方面，遊戲系統其中一個最大的改變就是Mana會隨時間流動而自動回復，只要找到安全的地方便作休息後才回到戰場。Sorceress最令人驚訝就是她擁有令Mana回復速度加快的Skill (Warmth)，只要將Skill Level提升，之後就好像擁有源源不絕的Mana使用。

Sorceress最初能力值

Strength	10	–	
Dexterity	25	Attack Rating	72
		Defense	6
Vitality	10	Stamina	74
		Life	40
Energy	35	Mana	35

Necromancer



以召喚Skeleton和Golem共同戰鬥的Necromancer是Diablo II中最獨特的角色。他是以與上集Golem同樣效果的召喚魔法作為其特色的角色類別。



Necromancer最大的特徵就是同時可以召喚不同種類的PET，而當中可以召喚的PET有Skeleton(戰士)、Skeleton Mage(魔法師)、Golem(戰士)三種。同一時間，三種PET可以同時使用，Skeleton和Skeleton Mage是以數目作賣點，而Golem則以體力存在。

召喚用的Skill有Raise Skeleton和Raise Skeleton Mage。同時可以召喚的數目就要由這個Skill Level來決定。情況即是Skill Level 1只可以召喚一隻，而Skill Level 5則可以召喚五隻，所以角色的成長就可著重於PET的召喚，以數目上的壓倒性優勢將敵人消滅，這個便是Necromancer的魅力所在。不過除了增加PET數目之外，PET的質素(攻擊力、體力、移動速度等)亦同樣重要的。



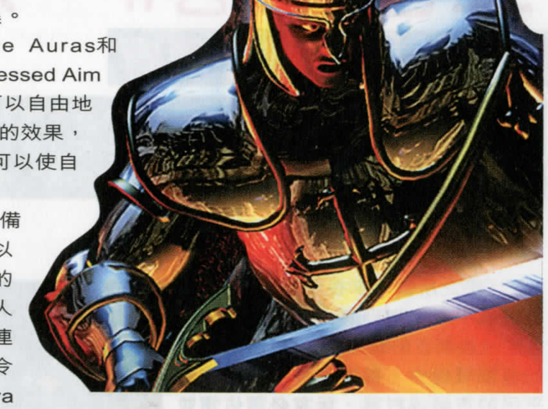


當PET在戰鬥的時候，玩者的Necromancer可以做的工作是使用範圍性魔法—Curse。Curse中會有令敵人的攻擊力下降的Weaken、令敵人一時逃走的Terror、以及將所受到的Damage雙倍奉還給敵人的Iron Maiden等給予PET支援。此外，亦有令屍體爆炸令周圍產生Damage的Corpse Explosion。

Necromancer最初能力值

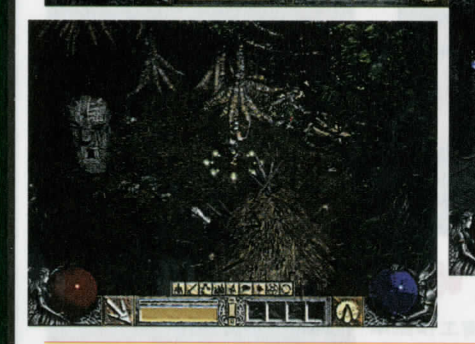
Strength	15	–	
Dexterity	25	Attack Rating	72
		Defense	6
Vitality	15	Stamina	79
		Life	45
Energy	25	Mana	25

Paladin



隸屬於西方強步兵軍團的聖騎士－Paladin是個具備了多姿多彩的補助魔法和強勁的技能，而非常平均的戰士。雖然取替了上集Warrior的後繼位置，但實際上使用的感覺就有很大差異。

Paladin會準備了一種稱為Aura的補助魔法，而Aura亦同時分為Offensive Auras和Defensive Auras兩個攻守系統。攻擊方面，有增加攻擊力的Might和命中率上昇的Blessed Aim等，而防禦方面，則有HP回復的Prayer和防禦力提高的Defiance等。這個Aura是可以自由地切換，令到時常能夠享受不一樣的效果，Paladin是一個需要隨機應變才可以使自己的能力得到發揮的角色。



此外，Combat Skills亦準備了多個攻擊用的Skill。好像有以消耗HP令攻擊力提高至約兩倍的Sacrifice、以使用盾牌強攻敵人(附加麻痺效果)、向多個敵人連續攻擊的Zeal等等。Paladin最令人注目的地方就戰鬥Skill和Aura的組合使用。Paladin的真正價值就是發揮Aura與戰鬥Skill的組合，例如Might和Zeal就可以與Barbarian進行一戰，或是Blessed Aim和Sacrifice的組合，分鐘鐘使出一擊必殺，相信可以成長一個Duel專用的角色。

Necromancer最初能力值

Strength	25	–	
Dexterity	20	Attack Rating	52
		Defense	5
Vitality	25	Stamina	89
		Life	55
Energy	15	Mana	15

Barbarian

野蠻人出身位於未受文明影響的邊境，在沒有文字下生活的民族，不過他們卻擁有野獸的表現、誇張的腕力、和雙手持有武器的能力，可以算是極級戰士。他與上集的Warrior有很大的分別，因他可以雙手各持有一件武器進行攻擊的能力。當學得Double Swing的Skill之後，武器會互相交接地斬下，令攻擊次數變成兩倍。

在武器種類中會有令命中率和攻擊力上昇的Skill，例如Sword Mastery和Axe Mastery。玩者可以以自己的喜好將Skill Point集中加進喜歡的武器Skill上。無論選擇哪種武器都可以想像在Double Swing下會有多強的攻擊力。他更有產生平時1.5倍以上攻擊力的Bash、在一定時間令敵人麻痺的Stun等戰鬥Skill。此外，Barbarian每次加Vitality一點時，會得到最高上限的4點Life Point，以Life來說是優勝於其他角色，可以在Multiplay上作開路前鋒。

Barbarian最初能力值

Strength	30	–	
Dexterity	20	Attack Rating	52
		Defense	5
Vitality	25	Stamina	91
		Life	66
Energy	10	Mana	10



除了戰鬥Skill之外，Barbarian亦有好像魔法的Warcry，其中令敵人逃走的How:l和防禦力上昇2倍以上的Shout。如果遇上強敵時，可以利用Shout來提昇防禦力，而被很多敵人包圍時，以令敵人散開來逐個擊破。

TEXT：IKI

三國風雲II～風雲再起

發行商：華義國際
發售日：2000年8月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

千軍萬馬　氣勢磅礡

《三國風雲II～風雲再起》最大的特點，就在於千軍萬馬的磅　氣勢。目前市面上一般的即時戰略遊戲，在敵我雙方部隊到達一定數量時，整個遊戲速度就會降低，有時甚至會低到無法忍受的地步。《三國風雲II》在士兵數量及速度上做了最佳化的調整，即使戰場佈滿上千名士兵，仍能順暢的運作不延遲。此外，我們再看看這款續作的一些特點。

以民為本的資源系統

「民之所欲，常在我心」，戰爭只是一種手段，得到廣大人民的支持，才能成為真正的統治者。《三國風雲II》的每個戰場中，都散佈著一些居住著平民的市鎮或村落，玩家必須佔領並保護這些市鎮，才能藉由人民的納貢補充自己的財源。但市鎮不單只是派兵佔領等著每次收錢就可以了，一旦敵軍來犯，戰事連連，市鎮的戰亂值將不斷上昇，相對將影響到市鎮的治安與民心；人民在你的統治的市鎮住的不快樂、不安全，就會集體「移民」，遷居到別的城鎮去，到時候就沒有稅金可收了。所以妥善的保護我方市鎮及人民，在治安不好時加派駐軍，承平時少派軍隊以免擾民，都是治理百姓的要訣！

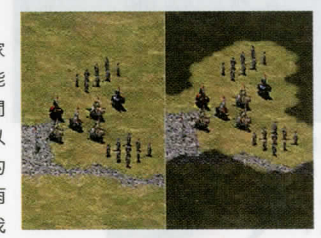




著重後勤補給的即時戰略

有別於時下一般即時戰略遊戲，《三國風雲II》的資源並不是以採礦或種田伐木的方式取得，而是藉由糧車來往於戰場與外界之間的交通要道來運補糧食。不但這樣的做法較為真實合理，且玩家一旦摧毀敵方的糧倉之後，可使敵方陣營斷糧挨餓，不用一天，你就會看到敵方的士兵開始喊餓(真的會在士兵的頭上出現「餓」字)，體力持續下降，接下來就會不斷的逃亡或是叛變到我方的陣營，畢竟空著肚子是沒有辦法打仗的。就像三國史上著名的官渡之戰，便是因為曹操偷襲烏巢燒燬了袁紹的糧草，而使袁紹十萬大軍一夜之間潰敗；這就是後勤的真實與重要性。何況到了戰場上才開始種田挖礦，可能也有點為時已晚……。

軍師與法師鬥法



眾多的法術讓喜愛變化的玩家有了多樣的選擇，有軍師及法師都能使用的混亂術，可使敵軍在一定時間內原地打轉不受控制，任人宰割；以及可以改變風向影響大火燃燒方向的呼風法術；澆熄大火最好用的喚雨術；延緩敵人動作的遲緩術；加快我軍動作的疾行術。另外有軍師才能使用的離間術，可以花大錢將敵軍整個市鎮「買」過來歸順我軍；偽裝術可以將我軍士兵偽裝成為敵軍的裝扮，直攻敵營；落雷法術可攻擊大面積的敵軍部隊及建築，甚至戰場上的柵欄樹木都燬之一炬，無法倖免。不讓軍師專美於前，法師也有許多法師才能使用的法術：地火術，可以到處放火燒死敵軍；可以化草為兵的稻草兵法術；由天空落雨無數大石砸死敵軍的飛石術……保證讓喜歡鬥法的玩家在《三國風雲II》中也可以玩的十分盡興！

焚膏繼晷，日以繼夜？

玩即時戰略遊戲時常常會有一種迷思，似乎這些戰場上的小兵們都是不吃不睡的機器人，但事實上在戰爭中，必須要考量到自己手下士兵們的飢餓與體力的問題。飢餓必須經由不停的運補糧食，使將士們不致空著肚子打仗；體力則需藉由適時調派部隊，回建築物中休息而得以恢復。當戰場上的士兵體力不繼時，會對你發出「弱」的訊息，希望玩家讓他回營休養，如果玩家置之不理，嘿嘿！士兵可能被你當場累死，不累死的也會叛變或逃跑，這樣可是得不償失的！





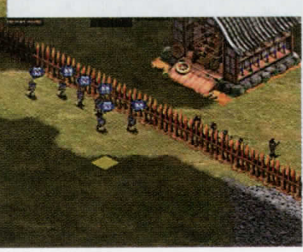
美術及程式的完美配合

《三國風雲II》的美術工作原本在去年底時就已接近完成，但由於微軟《AOE II》的出現使得我們做了一個重要的決定：將大部份的圖形重新製作。所有的建築物尺寸都重新加大，並且更加的精美，其他包括界面、ICON、選單，甚至是載入中的畫面都重新一一製作。另外為了達到和《AOE II》中起伏不定的丘陵相同的效果，程式設計師與美術工程師不斷的嘗試各種方式，並考量到速度及上下坡時行走速度的變化，終於做到了許多獨特的效果，比如半透明顯示部隊，四方向視角切換，日夜交替等特殊效果。此外還有行進路徑指示、行走中途點設定、佔領建築物、部隊著火、步兵騎馬成為騎兵等獨特的遊戲狀況。









TEXT：IKI

I'm Going In

投入瘋狂的殺戮！

Eidos在今年的E3大會之上，展示出了一大堆原創且令人印象深刻的遊戲。這些遊戲當中的其中一個就叫做《I'm Going In》，這是一款目前正在位於挪威的Innerloop工作室研發中的第一人稱的射擊遊戲。不同於其他同類型的遊戲，《I'm Going In》強調隱藏蹤跡的重要性更甚於節盡全力地濫用玩者的武力。



故事內容

發行商：Eidos
發售日：予定2000年第3季
遊戲類型：SGT
系統需求：WIN95/98

《I'm Going In》遊戲中玩者將扮演Jones這個角色，他是一個特別的技術人員，並且被派往東歐來調查一位已經發瘋的俄國陸軍上校。遊戲是由各種任務所組成的，而每一項任務也都會讓Jones去完成不同的任務。在現時所玩到的《I'm Going In》試玩版本中，Jones被安排到一個空軍基地中，並且要就出被囚禁的同盟伙伴。為了要接近囚禁的地方，我們必須溜過許多的守衛，而且還必須持續不斷地躲避保全攝影機，並且確保不會觸動其他的保全系統，同時還要注意Hind直昇機的威脅。

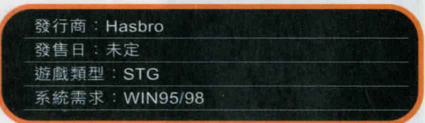






多姿多采的武器

隨著各項任務而出現的各種不同武器也會供玩家來使用，讓玩家對抗敵人更加容易。《I'm Going In》中將會有小型的武器、來福槍、各式的炸藥、以及各種像是望遠鏡和手提式全球衛星定位儀等必須的物品。在現時所試玩的版本中已經有許多各式的武器可供選擇，這些包括了戰鬥用的刀、一把Glock 17手槍、一把裝了消音器的H&K MP3、一把AK-47、一把迷你手槍、以及可以將敵人炸成碎片的手榴彈。《I'm Going In》目前預定將會在八月下旬或九月推出。



X-COM Alliance

期待的《X-COM》新作！

發行商：Hasbro
發售日：未定
遊戲類型：STG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

《X-COM》和Microprose開始了偉大的遊戲搭檔行動。因為Micropose剛剛進入Hasbro的旗下，所以其最新遊戲《X-COM Alliance》已經被轉變成了一個3D射擊遊戲。遊戲使用了《Unreal》的形式，而且結合了一套戰術架構讓你不只能控制自己本身，還可以控制其他三個小隊成員。

故事

遊戲中船員只包含了一隻小的分遣隊單位，回到地球將不是一件可以先用槍解決再思考的事情。因為Patton太空船離家很遠且無依無靠，你將必須要活著離開地面，在你前進通過每一關時，你必須要收集武器和彈藥來充實Patton的軍火庫。就像其它的《X-COM》系列，你將必須在裝備和使用新裝備前，先研究如何來使用他們。要研究一件物品，你就必須將隊員留在Patton上。這將強迫你運用智慧來決定誰要留下來進行研究計畫，而誰要執行戰鬥任務。



遊戲特色

由於《X-COM Alliance》是以小隊為基礎，故你須好好控制你的行動和你的隊員(然而，他們會依照他們的情緒狀態來行動)。他們的情緒和健康狀況可以改變通過任務的方向。部隊可以有高或低的士氣。他們可以對自己失望，一個狀況和他周遭的安全與否都會影響士氣。當然，他們也會驚慌！一個士兵的戰鬥行為將會因為他或她的健康狀況而改變。士兵們會因為處於艱難的處境中太久而更疲勞，他或她將會要求休息。當他們越來越接近精疲力竭的時候，這將會變得越來越緊急。假設玩者讓一個士兵超過他能忍受的極限，他將會昏到。這些特色讓玩者多想想自己的部隊是人，在為了他和Patton船員的生存而奮戰，而不只是砲灰。



TEXT：IKI

Baldur's Gate II：Shadows of Amn

柏德之門2

在《Baldur's Gate》(《柏德之門》)大受歡迎之後，負責的Bioware公司對於開發超越前作的續集，感到相當大的壓力。

發行商：Bioware
發售日：予定2000年
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98





更互動的劇情

根據製作人Ben Smedstad的說法，《Baldur's Gate II：Shadows of Amn》(《柏德之門2》)將會有比第一集更好更引人入勝的劇情。Bioware對《Planescape: Torment》(《異域鎮魂曲》)的劇情印象十分深刻，所以他們急欲試著把同樣吸引人的劇情帶入《Baldur's Gate II》中。所以從牽引情緒起伏的觀點來看，《II》會比《Baldur's Gate》更抓得住玩家的心。《II》中人物的刻化將會更詳細——他們的交談會更多，互動也更多，甚至如果情境許可的話他們還會雙雙墜入愛河哩！

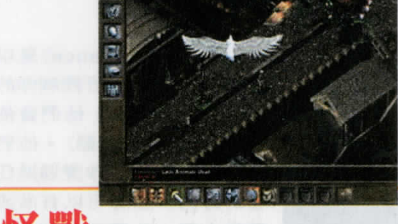


遊戲特色

《II》主要的劇情將隨著《Baldur's Gate》的主線繼續發展，但是如同遊戲的副標題所示，故事是發生在Amn這個省境內。如果你只專注於完成遊戲主線的任務要求的話，那大概60多個小時可以玩完。然而《II》將會有相當多的旁支任務，可以讓玩家花上將近200小時才完成遊戲。在完成任務時，角色會增加經驗值。但是在遊戲中會有許多險阻，玩家將會因為一些困難的任務而接觸到一些奇幻的物品。同時，對遊戲中每一個階級的角色都有一些大的任務，但是完成任務後的獎賞也是同樣的可觀。例如戰士可以獲得一座城堡，巫師可以得到一座鍊術塔等等。

遊戲角色

雖然《II》還是照著第二版的《AD&D》的規則，但是Bioware已經依據第三版的規則，在遊戲中加入半獸人(half-orc)這個種族以及僧侶(Monk)這個新角色。遊戲中職業都還可以兼職——例如你可以是刺客(由盜賊這個職業而來)、野獸專家(beastmaster)(由遊俠而來)、小丑(由吟遊詩人而來)等等。加上聖職人員可以選擇自己願意信奉的神。依職業而定，一般角色都由第7或第8級開始(如果角色是由《Baldur's Gate》轉入，而又未曾完成該等級，那麼角色的等級是會被取消的)，然後慢慢提昇到最高的23級(戰士和巫師最高到17級)。對於非人控制的角色部分，這次也增加了許多，但是在前作中令人喜愛的角色，例如Minsc和Jaheira還是會再次粉墨登場的。





怪獸

至於怪獸方面，Bioware把許多在《AD&D》中經典的怪獸野加到遊戲中來。其中有讀心獸(mind-flayer)、眼魔(beholder)、吸血鬼(vampire)等等。由於在《II》中魔獸界的力量十分巨大，每種的力量都十分可觀，玩家們將可預期在遊戲中遇到《AD&D》中最令人頭痛的怪獸們。然而，有些在《AD&D》中令人印象深刻的怪獸如眼魔，我們就覺得很高興能在這款遊戲中再見到它。對於這些重現的怪獸，設計小組指出：「眼魔是一種很難對付的怪獸。我們也知道這點，當玩家的隊伍在遊戲中遇上了它，然後只消兩秒鐘就全軍覆沒時，那就表示我們得作點修改了。而我們的確作了修改，將眼魔使用石化術時機變得較少且較慢。話說回來它還是很難纏喔，只要玩家們有準備且智慧一點的面對它，還是可以將它打敗的。」





Ys II Eternal
永遠的伊蘇傳說



發行商：Falcom
發售日：予定2000年7月6日
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

目前預定7月6日發售的《Ys II Eternal》(《永遠的伊蘇2》)，將是日本Falcom公司所出遊戲中特典最豪華的一款遊戲。其中包括以往都有的Special Disc、豪華手冊外，這次還加上了《伊蘇—天空的神殿》OVA版的DVD，實在是豐富的令人不敢相信。





史上最豪華特典！

《YS(伊蘇國)》系列一直是日本遊戲史上動作角作扮演的代表名作之一。從86年的PC-88電腦版發售以來，一直是很受歡迎的遊戲軟體。這次的《Ys2 ETERNAL》是Windows版的《伊蘇國》系列最新作品。而日本Falcom在這款新作品內附上了不得了的特典，竟然是《YS》系列的OVA動畫《伊蘇—天空的神殿》全四卷收錄的DVD影片！此部動畫作品由渡邊高志導演，人物設定為西村博之，配音人員由草尾毅、三石琴乃、高山南等擔任的豪華製作陣容，全部四集120分鐘收錄在單面雙層的DVD碟片當中，不愧為日本Falcom口中所謂的「究極之特典」！





內容

在「達姆之塔」那場壯絕的戰鬥中，主角阿多路終於打倒了巨惡達路古＝花古特，並取得了最後的「花古特之章」；然而，經過了一輪劇戰的主角亦漸漸不支倒地‧‧‧‧突然，遠處的祝福，為阿多路帶來光明，而這些光明亦漸漸把阿多路的身軀包著‧‧‧‧當阿多路攸攸醒來時，但見眼前出現一名叫莉莉亞的少女，原來阿多路此刻身處的正是伊蘇國的草原。剛才那不可思議的力量、達姆之塔、還有伊蘇之國，阿多路再次展開他的冒險旅程。

大戰略IV Complete Box

發行商：System Soft
發售日：予定2000年7月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

System Soft在7月將要推出系列戰略模擬作品《大戰略IV Complete Box》。《大戰略IV Complete Box》是《大戰略IV》的千禧年版本。採用了系列作中部隊的自動操作與半自動操作的系統，並新加入了玩家常用部隊的手動操作機能。並因應部隊任務及重要度，可以設定切換操作的命令。(本文使用的圖乃取材自《大戰略IV》)

盡情燃燒你的戰魂罷！

遊戲特色其之一 - 新增合共246種的兵器

此外，除了過去《大戰略IV》中所用的70張地圖外，還增加了新舊混合共246種兵器。因此，只要過關之後，便可以開發生產新式兵器。因資料的大幅增加，現在軍團的資料與遊戲的資料均可儲存128個，並且附有資料的「複製」功能，能將玩家的作戰、開發心血結晶備份起來。

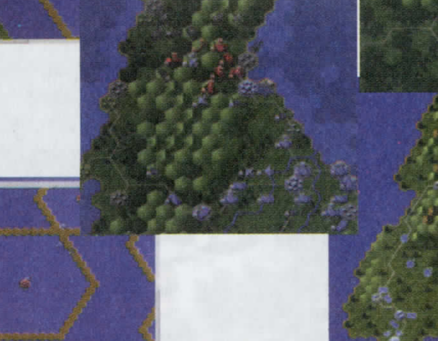


遊戲特色其之二 - 區域網路的對戰

藉由區域網路的使用，大家不僅在家裡，在公司裡也能進行熱戰了！遊戲並附贈螢幕保護程式，讓玩家們愛不釋手！這樣充實、熱血的《大戰略IV Complete Box》預定發售日7月28日。









BY隨風

明星志願2000

發售商	大宇資訊
發售日	預定6月30日
遊戲類型	SLG
系統需求	WIN95/98

夜夜「星」光燦爛

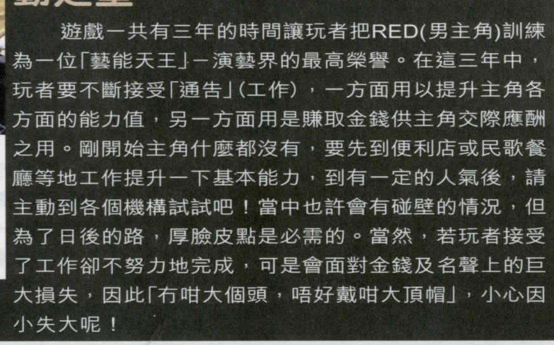


悲之星－

「到底一直以來，我的努力算什麼？」由高中開始便跟好友們組成樂團，即使得不到家人的認同、即使要忍受別人異樣的眼光，還是永不言敗地為音樂而努力。很不容易終於能加入「SUN」這間唱片公司，本以為從此可以出人頭地，怎料卻是另一個悲劇的開始。原來在一開始「SUN」便不是有意幫助我們，只是在利用我們，而且連樂團的朋友亦被打擊得不能再起，但是…「我絕不放棄！」

勤之星－

遊戲一共有三年的時間讓玩者把RED(男主角)訓練為一位「藝能天王」－演藝界的最高榮譽。在這三年中，玩者要不斷接受「通告」(工作)，一方面用以提升主角各方面的能力值，另一方面用是賺取金錢供主角交際應酬之用。剛開始主角什麼都沒有，要先到便利店或民歌餐廳等地工作提升一下基本能力，到有一定的人氣後，請主動到各個機構試試吧！當中也許會有碰壁的情況，但為了日後的路，厚臉皮點是必需的。當然，若玩者接受了工作卻不努力地完成，可是會面對金錢及名聲上的巨大損失，因此「冇咁大個頭，唔好戴咁大頂帽」，小心因小失大呢！







情之星－

因為基本上《明2000》(明星志願2000)的故事背景跟《明二》是同一時代的，因此於《明二》(明星志願二)出現過的角色們，亦會存在於今集中。當主角認識了該NPC後，就可以於記事簿中找到其資料，亦有機會在地圖上找到其住所。而主角跟NPC們的友情發展到一定地步後，就會出現他們的特別事件，而某些女角色更可以跟主角擦出愛火花呢(據說也有跟男角色的「友情」結局)！而最吸引的是，主角有機會可以成為《明二》主角方若綺的經理人，為她分配工作，當然亦有可能跟她白頭到老啦，但假如玩者只顧為自己提升名望而忽略若綺的話，她可是會離開玩者的。



玩之星－

相信喜歡《明二》的朋友，都會被當中有趣小巧的小動畫所吸引，在《明2000》這些小動畫亦會登場，而且還更多更可愛呢！另外，各位FANS還記得前陣子曾推出的《明星志願闖通關》嗎？告訴你一個好消息吧！《闖通關》跟《明二》及《明2000》是互相對應的，即是說各位可以把《闖通關》的小遊戲放進《明2000》中，而且更可以靠它們賺些小金錢，不用因為沒錢而被迫GAME OVER啦！





想之星－

遊戲的另一個賣點自然是其美麗的CG及為數不少的事業/感情結局，除了跟《明二》一樣能重溫結局圖片，今次還加入了一個更捧的新功能呢！各位可以在「摘星相簿」中重溫遊戲中所發生過的所有事件，而不是只有事業及感情的圖片，亦不用再看那一段又長又悶的對白了！各位更可以把「摘星相簿」中的圖片設定成桌布，讓美美的人物日夜陪在各位身邊。

BY瘋狂的隨風





哇～開業了！

發售商	大宇資訊
發售日	預定6月
遊戲類型	SLG
系統需求	WIN95/98

自從《便利速食店》之後，各廠都喜歡讓玩者親自調配食物似的，均紛紛推出此類遊戲。就好像今次所介紹的作品《瘋狂搖搖杯》一樣，此作能讓玩者親自調製出只屬於你的飲品，感受一下經營冷飲店的苦與樂。也許各位的玩後感會是：「原來要製作出十元一杯的沙冰也是很不容易的呢！」







你的第一間冷飲店

此作的目的是經營冷飲店，由開店鋪、聘請員工、接待客人等，全都由玩者一手包辦。當玩者賺取了各位的「第一桶金」之後，就可以開設連鎖分店，也許將來各位的店鋪可以媲美「仙X岩」呢！但一般在別的店鋪也有的飲品實在太普通了，在市場不斷增加對手的情況下，如果各位不努力一點是不可能吸引到客人的！因此遊戲中特設有親自調配飲品的功能，現在就教你如何裝作出一杯好的飲品。

不但要瘋狂搖，還要瘋狂配！





不要亂來，慢慢搖！

首先，各位要決定飲品的材料，當玩者把滑鼠放在材料上，就會得到材料的資料，各位可以由此來選出適當的材料。決定材料後，就要分配它們的分量，到底多少才適合呢？當所有步驟都完成後就可開始調配，之後再把得出的飲品作一個市場調查吧！以各人的意見來作出最後的修改，這杯由玩者親自製作的飲品就可算是正式完成了。為它取一個響亮的名字，正式上市吧！對了！各位要設定一個適當的價格哩，比成本還便宜的話當然多人喜歡，但後果將會是入不敷出；當然亦不能太昂貴，否則又怎會有客人呢？



養魚？不用水，只需電腦

養魚唔駛本

發售商	第三波
發售日	預定7月
遊戲類型	SLG
系統需求	WIN95/98

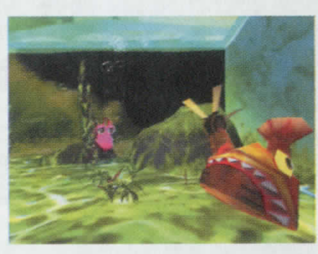
BY想吃魚的貓妖隨風

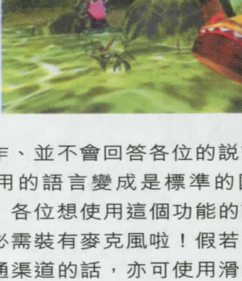
雖然小動物們是很可愛，但要照顧牠們實在太麻煩了！不但要餵養牠們一日三餐，又要為牠們清理排泄物，閒時亦要跟牠們玩、培養感情。其中雖然魚是一種比較容易飼養的動物，但要是忘了為牠換水就糟糕了！平時筆者連照顧自己的時間都沒有，又怎會記得照顧牠呢？幸好現在推出了一隻可在電腦上養魚的遊戲，不用再為不夠時候陪寵物玩而煩惱。現在就為大家介紹一下，如何在細小的「電子箱」中照顧可愛的魚兒吧！



互動式小魚

喜歡玩家用機的朋友，有沒有試過DC的《SEA MAN》呢？它以可以跟人面魚直接對話而備受歡迎。而今次所介紹的《水族小鋪》亦同樣有這個功能，不同的是魚兒只會聆聽各位的說話來作出相應的動作、並不會回答各位的說話，以及各位使用的語言變成是標準的國語而已。當然，各位想使用這個功能的話，閣下的電腦必需裝有麥克風啦！假若不想以言詞作溝通渠道的話，亦可使用滑鼠來作出指令。





給魚兒一個家

一般來說魚兒最常待的地方是「溫馨小屋」，亦即使魚兒的「家」。在「溫馨小屋」中玩者可直接跟魚兒作出互動，例如餵食、玩耍等，亦即是供玩者養育魚兒的一個地方。有空的話亦需跟魚兒到「水族廣場」遊玩一番，「水族廣場」共分為三個地方，分別為「夢幻仙境」、「神秘地帶」及「甜蜜家園」。在「水族廣場」中魚兒可以盡情地四處游走，雖然玩者不能直接對魚兒作出命令，不過卻可在此找尋一些水草等飾物來為小魚兒的家加添色彩。



「宇宙奇艦泰坦號」手機遊戲

新世界傳動網M-entertainment 全球率先推出

TITAN A.E.

新世界傳動網與芬蘭RIOT-E遊戲公司攜手推出，二十世紀霍士科幻動畫全力支持，
「宇宙奇艦泰坦號」手機遊戲，現已震撼登場！即日起至7月31日，
你只須透過手機的短訊服務，即可與其他新世界傳動網用戶，率先加入連場宇宙激戰，
擔當捍衛和平的太空勇士，或是好勇鬥狠的外星異形之角色，你更有機會贏取超動感電影紀念品！
新世界傳動網M-entertainment將會透過你的手機，帶來更多精采的娛樂和資訊，驚喜陸續有來！



銷售熱線：2133 9999

詳情請參閱有關小冊子或瀏覽以下網站 www.nwmobility.com www.titanfight.com





©2000 TCF







首都高BATTLE 2

締造首都高最快傳說

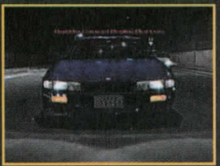


製造商：GENKI
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：GD-ROM 記憶：40 BLOCK
RAC/MEM/

在日光之下不會見到的速度，將會再次在黑夜的首都高上出現。為了爭奪「首都高最快」的美譽，而產生了接二連三的比賽，這就是《首都高2》。今集將會在各方面性提升，例如：畫面質素上提升，賽道長度增加至6倍，可買汽車增加至60款120個Grade，而最重要的登場對手更會加到300位以上，比起只用上兩成Dreamcast機能的第一集《首都高》多出差不多3至4倍。不論有沒有玩過上集，但今集絕對是大家不可錯過的作品。

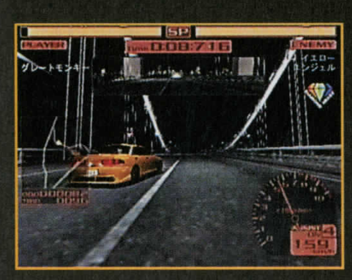







GAME MODE

1 QUEST MODE



在漆黑的首都高上，尋求行駛的對手，找到就以PASSING來提出挑戰。之後便以一對一的形式來進行刺激萬分的公路比賽。此外，將比賽中得到的POINT放進愛車的改裝上，令跑車得到全面性強化，可以看到AERO TUNING對外型的變化，而能夠將已經改裝的車DATA帶到其他模式中使用。

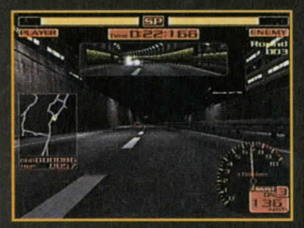
QUEST MODE 進行次序

將跑車購買，在首都高搜索行駛中的對手，從比賽中取得的POINT用來TUNE UP。之後，就要成為首都高的最強者。可是今集首都高的對手共有300名以上。





2 QUICK MODE



這裡不會有QUEST在首都高搜索對手的部份，而直接與不同的對手進行BATTLE。選擇車種時，畫面會以數個不同的簡單外表來決定車的級數，而同時玩者亦可以以QUEST MODE中已改裝的跑車來挑戰，之後便要不斷應該挑戰不同的對手，情況就好像Survival一樣。

3.TIME ATTACK MODE



尋求最快的方法，突破自己極限的模式。當中可以選擇全外周、環狀線、灣岸線等不同區域的賽道，而同樣可以使用QUEST MODE經過改裝的愛車進行挑戰。

4 FREE RUN

可以自由地在首都高不斷駕駛的模式，而當中玩者可以彎位和取線的研究，因此這裡最好用作比賽前的賽道練習，令玩者能夠更加清楚每個彎位的走法，以及作新車落地或大幅度改裝後的熟習駕駛。

5 NETWORK MODE

《首都高 2》將可利用Dreamcast的NETWORK功能，以收藏在遊戲內的Dream Passport接駁至INTERNET。玩者可以把自己的賽道成績UPLOAD上今集的專用HOMEPAGE，與其他玩者爭奪首都高最強者之位。

QUEST MODE流程

TEAM	43隊
TEAM LEADER	43人
ZONE BOSS	13人
MIDDLE BOSS	10人
BIG BOSS	2人
？？？？	

A・B ZONE
這裡以環狀線內、外線和深川線、台場線作比拼開始舞台。必需將AREA內的對手擊倒。

α

C ZONE
新追加的羽田線路線。真正的高手就會在這裡登場，而想贏這裡的ZONE BOSS相信要買A-CLASS的車才可一拼。

1st ENDING

β

D ZONE
橫羽線、灣岸線可以行駛之餘，A.B.C ZONE亦會出現新對手，只要將D ZONE的所有車隊擊倒，BOSS便會出現。

E ZONE
在D ZONE之後，便到了與E ZONE的車隊進行比賽，而目標就是打敗ZONE BOSS。當擊倒所有ZONE BOSS之後，最後的BOSS亦會出現。

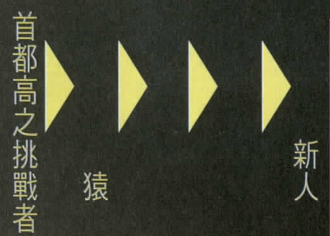
碰撞

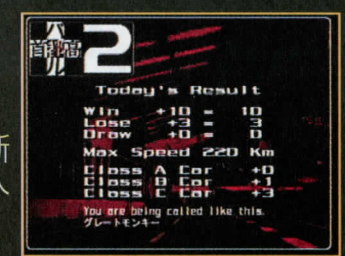


在上集由於撞牆的減速不是太大，所以有很多讀者都會利用這一點來過彎，甚至令可以和對方在一個彎調換位置。不過今集就會將這個特點刪除，而換來一個碰撞會扣減SP值的要素。這個要素是為了玩者必須避免在比賽中發生碰撞，而碰撞令SP值減少的比率是與車輛的速度成正比例，即是越高速發生碰撞，減少的SP值就會越多。

B.A.D.

B.A.D.是Battle Ability Decision的簡稱，亦即是飛車黨者以玩者自己的表現所給予的稱號。上集每個對手都有的稱號，玩者終於可以在今集中擁有。不過「稱號」會隨著玩者的勝敗而起跌。以下就是一個例子：





WANDERER

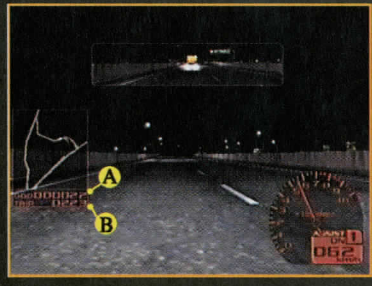


在首都高內行駛的所有對手中，除了TEAM、TEAM LEADER和BOSS之外，還有一些不屬於任何TEAM而被稱為「WANDERER」的車手。他們出現的出現條件都會不一樣，不過他們的駕車技術是絕對可以肯定的。此外，雖然他們出現在首都高內，但未必會和玩者進行比賽，因此畫面會出現了一個今集新加的「Battle Cancel」。



ODD & TRIP

今集，玩者駕駛的跑車會出現一個耐久值，而畫面中顯示的ODD和TRIP就是車的耐久值。「ODD」會顯示跑車在購買後的總行車里數。「TRIP」則表示一晚內所行駛的距離，而這個數值會影響ENERGY POWER和輪胎的抓地力。ENERGY馬力高的跑車其影響率同樣地高。不過回到Garage後所有狀態則會回到最初的時候。



A.ODD（總行車里數）

這個跑車的行車里數會影響跑車在售出時的價錢，所以為了售出時得到一個好價錢就不要走無謂的路。

B.TRIP（每晚行車里數）

最大出力和最大轉數的變動

最大轉數在行車里數超過30km後開始下降。轉數值越高，最大出力的下降率就會越高。

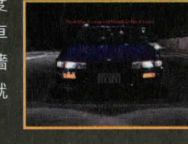
輪胎抓地力的下降

抓地力會在行駛10km之後開始下降，等級越高的輪胎，其抓地力的下降就會越高。

追逐戰



在首都高上，除了玩者進行「挑」車之外，亦有可能被其他車手「挑」車，因此玩者會出現有前、後開車位置的情況出現。最經常出現的後面位置時，對手車會經常在入彎時急減速，玩者就要趁這個時候超前，但遇上沒有風度的對手就要在後面等待超前的機會。至於前面開車雖然自己的SP值不會減少，但仍然要小心與彎位牆壁的碰撞，而如果對手的速度比自己快的時候，就需要將車移到對手的前面來阻止他的超前。





賽道上的秘技

既然上集有免費買車的秘技，今集的秘技當然不會少了，而雖然暫時沒有和上集同樣的免費買車秘技，但會有不用跑就可贏的秘技，而以下是今集秘技的使用方法：

BATTLE中WIN	按緊L和R掣，再按A掣
BATTLE中LOST	按緊L和R掣，再按B掣
BATTLE中DRAW	按緊L和R掣，再按X掣

設定車牌時，將「　」轉成「啫」，就可以將車牌變成熒光色。

新車購買推介



出戰首都高的第一個儀式當然是購買新車。由於最初的時候，玩者手持的金額只有1500000 CP，因此玩者唯有在CLASS B和C選擇心愛的新車來購買。如果玩者對自己的實力相當有自信的話，絕對是可以選擇CLASS C。不過遊戲的初段最值得推薦的車種始終是CLASS B。

CLASS C

C CLASS的車種雖然價錢低，但不可斷言它們的速度慢。可是，便宜可以令它們進行多點TUNING，對初段的對手仍然有一定的戰鬥力。

初期可以購買的車種

車種	價格
AE86T3	580000 CP
AE86L2	630000 CP
EF8	506000 CP
EG6	584000 CP

心水推介

EG6

EG6
1040kg
170ps
1595cc

雖然價錢不可算是最便宜，但由於它是以FF作驅動方式，令它在入急彎時比AE86系列更加輕鬆。

CLASS B

B CLASS雖然價格高，但車種在開始時已擁有一定的實力。只要利用賽後的獎金便可擁有對付A ZONE的中段對手。

初期可以購買的車種

車種	價格
PS13X	1302000 CP
S14K	1208000 CP
FC3E3	1202000 CP

S14K

S14K
1270kg
220ps
1998cc

雖然加速性能不及PS13X，但操控性方面卻比其優勝，而擁有比其餘兩部車高的馬力，適合新手駕駛。

TUNING

遊戲進行圖表中的α是TUNING期，而β則是換車期。由於C Class始終戰鬥力薄弱，所以在α需要FULL TUNE，而B Class只需TUNE一半都可以應付。如果想節省C Class的TUNING費用，相信會在後段部份進行苦戰之中。



ENGINE TUNE

Tune Type	C Class	B Class
1	320000	420000
2	560000	1008000
3	896000	1736000

BODY TUNE

Tune Type	C Class	B Class
1	60000	67500
2	320000	360000

首都高賽道

今集的賽道全長達180km，除了上集的環狀線之外，還會加入灣岸線和橫羽線等路線來形成今集整個等於上集6倍的賽道。當中會分成A、B、C、D和E五個地區，而每個地區都會分為內圍和外圍。雖然今集同樣有環狀線，但今集的模型是重新製作，令首都高的風景得到忠實的顯現出來。遊戲開始時，會在A、B ZONE內進行。

東京
9深川線
江戶橋
箱崎
霞田關
木場
C1 環狀線
汐留
台場
芝浦
有明
13號地
11 台場線
勝島
大井南
平和島
空港中央
羽田
KI橫羽線
川崎
濱川崎
浮島
汐入
東扇島
大黑
B灣岸線
橫濱

A ZONE 出現的 TEAM LIST

A ZONE 內圈（逆時）



ROLLING GUY

由「86」所組成的車隊。和上集同樣地慢，沒有特別問題都應該會勝出。

No.1	☆ROLLING野郎1號	AE86L3	8000

※將其他車隊成員擊倒就會出現

No.2	ROLLING野郎2號	AE86T3	2000
No.3	ROLLING野郎3號	AE86T3	2000
No.4	ROLLING野郎4號	AE86L3	2000
No.5	ROLLING野郎5號	AE86T2	2000
No.6	ROLLING野郎6號	AE86L2	2000



LITTLE GANG

這車隊是最近才組成的，而其中大部份都是新手，因此同樣可以輕易地勝出。

No.7	☆HAPPY UNDERLINE	DB8M	8000

※將其他車隊成員擊倒就會出現

No.8	KISS-ME BUMPER	S13Q	6000
No.9	TALKING HEAD BAD	AE111L	6000
No.10	Mr.Thank	AE111T	4000
No.11	Spring Bird	EK9	4000
No.12	懶散太郎	EK9	4000



KNIFE AND FORKS

這車隊是由餐館工作的人組成的，會遵守駕駛守則。

Course	T231	10000

※將14和15擊倒就會出現

No.14	Table Manner	N5S16M	8000

※將16、17、18和19擊倒就會出現

No.15	公道之Roman Cody	XE10RS	6000

※將16、17、18和19擊倒就會出現

No.16	深夜之A・RA MODE	W30	4000
No.17	黃金之Cream Sauce	W30	4000
No.18	四星Driver	NB8RS	4000
No.19	紅色Table Cross	NB8RS	4000



SS LIMITED

由超級轎車所組成的車隊，與MAX RACING是友好關係。

S161V	10000

※將五位車隊成員擊倒就會出現

No.21	Heaven Four Door	Y34GU	8000

※將25、26、27擊倒就會出現

No.22	Black Rain	Y33CV	6000

※將25、26、27擊倒或被擊倒就會出現

No.23	首都高之紅色閃光	Y33GTU	8000

※被25、26、27擊倒就會出現

No.24	SPORT CAR殺手	Y33GTU	6000
No.25	本家一番星	Y33CV	4000
No.26	Chemical井藤	100TV	4000
No.27	Excite Mine	Y34CV	4000



BLACK KNIGHTS

以駕駛黑色車身的Wagon作為象徵。

BH5B	10000

※將五位車隊成員擊倒就會出現

No.29	闇之從音	BH5B	10000

※將31、32、33、34擊倒就會出現

No.30	闇之處刑者	GF8W6	6000

※被31、32、33、34擊倒就會出現

No.31	Dark Eye's	GF8W5	8000
No.32	涉谷之Class	GF8W5	8000
No.33	彌漫的黑雲	GF8W4	6000
No.34	黑衣之奇跡	GF8W4	6000



FINE DRIVE

由喜好S13、14、15的人組成的車隊。

※將五位車隊成員擊倒就會出現

S15R	12000

※將40、41、42擊倒就會出現

No.36	Shilling Vesta	S15R	12000

※將40、41、42擊倒或被擊倒都會出現

No.37	地獄之Drifter	S13K	10000

※被40、41、42擊倒就會出現

No.38	下北田2000cc	S13KM	8000
No.39	Drift Bady	S13K	8000
No.40	Funky Monkey	S14KM	8000
No.41	天然Soldier	S14KM	8000
No.42	Fire Bird	S14K	8000

A ZONE 外圈（順時）



CURING EDGE

以FF車獨特的入彎方法而出名的車隊，當然全部由FF車組成。

No.43	☆首都高之Prince	DC2M	10000

※將所有車隊成員擊倒就會出現

No.44	灼熱之宏治	EK9	8000
No.45	25時之疾風	DC2	6000
No.46	Professor Taka	EK9M	4000
No.47	Thunder Flare	DC2	4000
No.48	直線之魂	DB8M	4000



GALAXY RACERS

車隊名字是由大學的汽車愛好小組得來的，不過成員沒有一個是大學生。

No.49	☆堅實部長	AE111T	10000

※將所有車隊成員擊倒就會出現

No.50	Broken Aero	AE111L	10000
No.51	愛與幻想之Erotica	EK9M	10000
No.52	Mr.Othello	N5S16	6000
No.53	Sweet Honey	EK9	6000
No.54	灣岸Sabrina	A80SZ	6000



MAX RACING

以轎車系的汽車作戰車，雖與SS LIMITED是友好關係，但實力卻比他們高。

No.55	☆Bloody Rose	Y34GU	10000

※將五位車隊成員擊倒就會出現

No.56	Golden Beast	Y34GU	8000

※將66、67、68擊倒就會出現

No.57	Crazy Hooligan	S161V	8000

※將66、67、68擊倒或被擊倒就會出現

No.58	青影	100TVM	6000

※被66、67、68擊倒就會出現

No.59	死之黑豹	100MVM	6000
No.60	高速之Blue Thunder	Y33CV	6000
No.61	高速之White Blade	Y33GTU	6000
No.62	高速之Blood Rain	Y34CV	6000



ELEGANT WILD

他們使用和上集同樣的跑車，車隊重視個性，而車種沒有統一性。

No.63	☆300Mile之紅寶石	SW20GT	12000

※將所有車隊成員擊倒就會出現

No.64	Deep Green	S13KM	8000
No.65	White Revolution	A80RZ	8000
No.66	Hostman Hat	NA1	8000
No.67	Black Cinderella	PS133	6000
No.68	Amphily Yellow	FC3E3	6000

DEPARTURES

由汽車雜誌的計劃所組成的車隊，每個車手都有各自的個性。

No.	名稱	車種	CP
No.69	☆Happy Chapi	BE5	14000
※將五位車隊成員擊倒就會出現			
No.70	真夜中之處刑人	964C2	12000
※將78、79、80、81擊倒就會出現			
No.71	Sweet Surrender	BE5	10000
※將78、79、80、81擊倒或被擊倒都會出現			
No.72	Cool Site	BE5	8000
※被78、79、80、81擊倒就會出現			
No.73	Great Finance	GC8C6	8000
No.74	Up Beat	GC8C6	6000
No.75	Glass之貴公子	GC8S4	6000



TWISTER

以FD和FC為中心。因他們利用節奏來完成每一個彎位而出名。

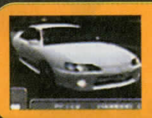
No.	名稱	車種	CP
No.76	☆灼熱之Sink Log	FD3RZ	14000
※將85、86、87、88擊倒就會出現			
No.77	Smile 0田	FC3E3	12000
※將85、86、87、88擊倒就會出現			
No.78	SWEET BLUES	FC3X	10000
※被85、86、87、88擊倒就會出現			
No.79	Blue Lighter	FC3E3	10000
No.80	Shooting Star	FD3RZ	10000
No.81	花月男爵	FD3RS	8000
No.82	首都高時雨	FD3RS	8000

完成 A ZONE 後新增車種

A ZONE完成時增加的可購買車種共有32款，而價錢下面的對手車隊名字就是以下車種的登場條件。


AE86L3
600000 CP
ROLLING GUY


AE86T2
620000 CP
ROLLING GUY


AE111T
1008000 CP
LITTLE GANG
GALAXY RACERS


AE111L
1106000 CP
LITTLE GANG
GALAXY RACERS


EK9
1680000 CP
LITTLE GANG
CURVING EDGE
GALAXY RACERS


S13Q
289000 CP
LITTLE GANG


N5S16
1768000 CP
KNIFE AND FORKS
GALAXY RACERS


Y33CV
2486000 CP
SS LIMITED
MAX RACING


Y34CV
4940000 CP
SS LIMITED
MAX RACING


SW20G
1680000 CP
ELEGANT WILD


Y33GTU
2604000 CP
SS LIMITED
MAX RACING


Y34GU
4940000CP
SS LIMITED
MAX RACING


S14KM
1706000 CP
FINE DRIVE


DC2
1320000 CP
CURVING EDGE


A80SZ
1240000 CP
GALAXY RACERS


S13KM
605000 CP
FINE DRIVE
ELEGANT WILD


PS133
756000 CP
ELEGANT WILD


Y33CV
2486000 CP
SS LIMITED
MAX RACING


FC3X
907000 CP
TWISTER


100TV
2090000 CP
SS LIMITED


GF8W4
2125000 CP
BLACK KNIGHTS


S161V
4490000 CP
SS LIMITED
MAX RACING


BH5B
2898000 CP
BLACK KNIGHTS


100MVM
2795000 CP
MAX RACING


SW20GT
2200000 CP
ELEGANT WILD


A80RZ
1680000 CP
ELEGANT WILD


NA1
6994000 CP
ELEGANT WILD


964C2
4300000 CP
DEPARTURES

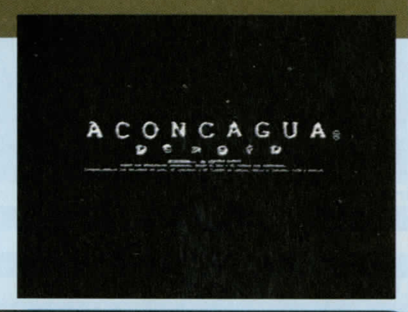

BE5
2588000 CP
DEPARTURES


GC8S6
2919000 CP
DEPARTURES


FD3RZ
2113000 CP
TWISTER


100TVM
2795000 CP
MAX RACING

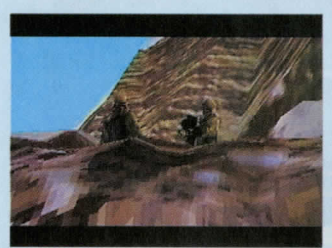
TEXT ：咸旦仔



ACONCAGUA 逃離惡夢

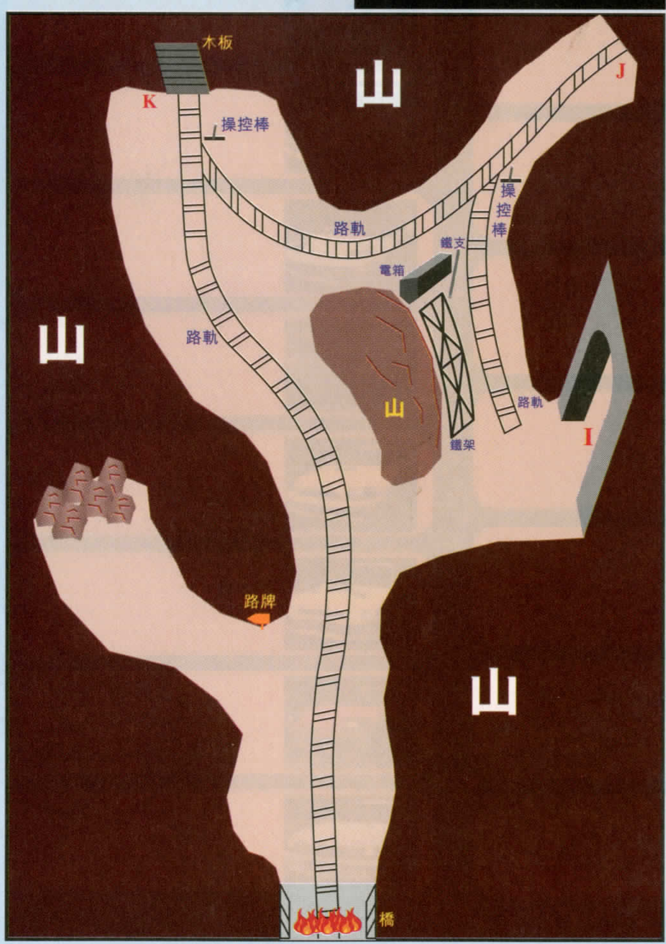
PS
製造商：SCE
售價：6800日圓 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1～15 BLOCK
AVG / MEM / 對應振動 / 對應DUAL SHOCK

第十三章：救援直昇機被擊墜

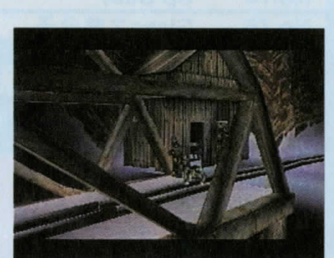


就在眾人歡天喜地迎接救援直昇機之時，一支無情的火箭再次把眾人帶回絕望無助的境地。當眾人仍在錯愕之際，政府軍已從山後到達現場，反應最快的JULIA亦立刻找尋到下山的路線，二話不說眾人便向著下山的路線逃跑去。眾人不斷地跑直到橋前，感覺與政府軍的距離較遠後才稍作休息。在休息期間JULIA和STEVE卻因政府軍何故得知救援行動而爭執起來，STEVE正想向JULIA動武時幸得LOPEZ阻止才停止，KATOH認為現在還未完全逃離政府軍的追捕，現在首要的是盡快逃離此山。





JULIA環看四周後便走到旁邊的木屋處，並在屋內取出燃油倒在橋上，希望利用火燒鐵橋來阻擾政府軍的前進速度。



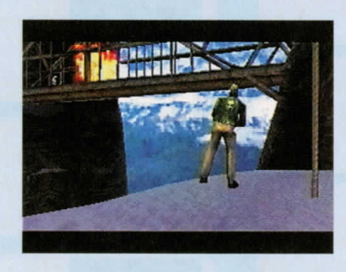
跟著眾人便繼續向山下逃去，PACHAMAMA走至分叉路前的路牌，路牌上顯示了右為礦場、左為下山道。於是一行人就向著左面山路進發，好景不常，左面的山路卻被因山崩而造成的亂石阻塞了，眾人只好折返礦場那裡找尋下山的通道。因礦場的範圍十分大的關係，眾人需要分散行動來搜尋。KATOH和PACHAMAMA在礦場內的木屋中找到一支「機械油」和一本日記，在日記內容中發現有關崖下礦洞的資料；而JULIA在路軌的盡頭發現一架運送礦的鐵車，但鐵車有一個車輪損壞了，於另一邊，STEVE和LOPEZ在左手面找到一個山谷，山谷內就只有一架汽車殘骸。眾人找尋了一段時間後便再次集合並匯報各人的發現，KATOH就將各人所發現的串連起來後，決定先找尋崖下礦洞。於是眾人便到STEVE和LOPEZ之前行動的地方再次搜尋，KATOH在山谷中發現崖下真的有立足之處，而JULIA在汽車殘骸的車頭位置發現繩索，但因長時間荒廢的關係而生銹了，PACHAMAMA立刻將早前在木屋內取得的「機械油」倒到繩上；跟著LOPEZ便將繩索拉出，KATOH和STEVE便利用它爬到下面的山崖處，在山崖下除一架鐵車殘骸外就什麼都沒有，STEVE記起剛才JULIA在路軌盡頭發現的鐵車是壞了一個車輪，於是就在殘骸中拆掉一個車輪下來。



第十三章之流程

1.到木屋取得「機械油」
2.在車頭使用「機械油」
3.拉動繩索
4.STEVE利用「工具箱」在鐵車殘骸上出得「車輪」

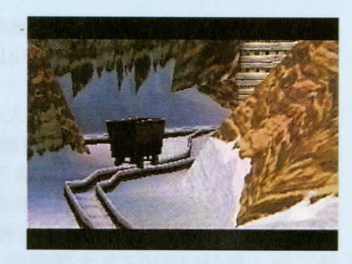
第十四章：下山路之探索





正當STEVE準備爬回山谷之時，卻發現政府軍已經抵達鐵橋上並且在進行滅火，他便立即返回山谷與眾人說。眾人聽到大為緊張，決定再次找尋下山通道。STEVE和LOPEZ走至早前JULIA發現鐵車的位置，將剛才的取得的「車輪」安裝在鐵車上，裝置完後LOPEZ就



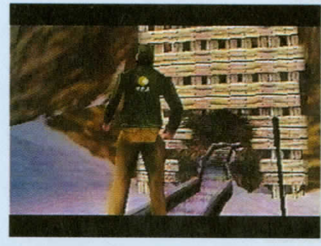


把它放回路軌上；而KATOH和PACHAMAMA發覺礦洞口只是被木板所封閉，是受不到硬物撞擊的；JULIA那兒亦發覺在路軌的每個分叉位旁都有一個控制棒，但3個之中就只有一個能正常操作，於是STEVE便檢查其餘兩個，近著礦洞口的控制棒只是冰封了，而斷了棒的那個就須要裝上鐵棒和倒一些機械油。STEVE看到電箱旁有一支從鐵架上凸出來的鐵支，於是問LOPEZ能否將它拉下來，LOPEZ將它拉下後就利用鐵車將它切斷。STEVE取得「鐵支」後便將它安裝到操控棒上，之後再由KATOH倒下剩餘的「機械油」，如此操控棒就能如常操作。在全部準備好LOPEZ就將鐵車推下，希望利用其的衝擊力將木板撞破。

第十四章之流程

1.STEVE將「車輪」安裝到鐵車上
2.LOPEZ將鐵車放回路軌上
3.STEVE調查鐵支
4.與LOPEZ對話
5.LOPEZ把鐵支拉下
6.LOPEZ推動鐵車，並將鐵支切斷
7.STEVE拾取「鐵支」
8.將鐵支安裝在操控棒上
9.KATOH在操控棒處使用「機械油」
10.KATOH轉動操控棒
11.LOPEZ把鐵車推回原處，之後再次推下

第十五章：鐵橋之擊落



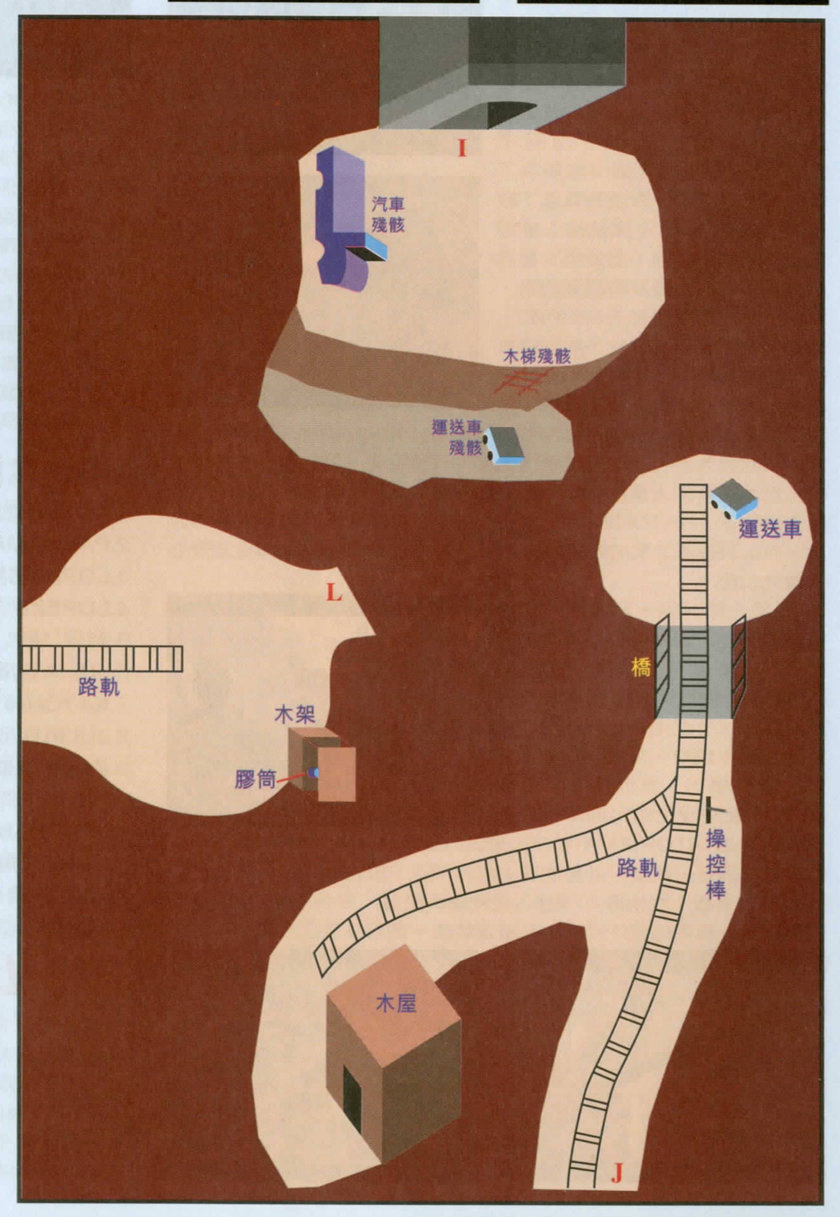




鐵車在高速滑行下將洞口的木板撞破。STEVE先行一步進入礦洞內，一度光線從礦洞的另一邊透射出來，他看見後歡喜欲狂地告訴大家。就在生機再現的時候，惡夢亦再次回到他們身上，PACHAMAMA在軍用對講機中得知政府軍快將火種完全撲滅。眾人認為這樣下去早晚也會被他們追上，唯一方法就是將他們全部解決，話雖如此，不竟他們也是一支久經訓練的軍隊，要將他們全部解決又談何容易呢？就在眾人苦惱如何是好之際，KATOH想到只要能制造一場爆炸就能將他們解決。於是他便走到鐵車處，果然跟他想的一樣在鐵車上真的有一些煤礦，只要將鐵車推至火場處就能產生一場大爆炸，這樣便能將軍隊完全解決；JULIA則認為首要是將冰封的操控棒溶解，否則鐵車是無法滑到火場處的。LOPEZ立刻從旁邊的木架上取得膠桶並交給KATOH，希望他到外面搜尋燃料，PACHAMAMA和JULIA就到操控棒處等候KATOH，而他和STEVE則在這裏等待他們發施號令將鐵車推下。就此眾人便分工合作地進行，KATOH想起在山谷內有一輛汽車殘骸，於是便迅速走到山谷處，調查汽車殘骸的油缸，果然油缸內還剩餘少許燃油，KATOH便拿出剛才LOPEZ交給他的膠桶把剩餘的燃油帶走。同時PACHAMAMA從對講機中聽到還有約一分鐘政府軍就能將火撲滅，就在這刻不容緩的情況下，KATOH取得燃油後便立刻跑回JULIA處，並將燃油倒到操控棒處，JULIA拿出火機將它點著。經過燃燒操控棒終於回復正常操作，於是立即轉動操控棒，而LOPEZ亦同時將鐵車推下。在這個只許成功不許失敗的重要關頭，大家都顯得非常緊張，鐵車一直向著鐵橋上的火場衝去；一下巨爆，所有政府軍和鐵橋都同樣被炸得支離破碎，眾人亦總算鬆一口氣。







第十五章之流程

1.KATOH到汽車殘骸處調查
2.利用「膠筒」取走車上的燃油
3.將燃油倒向操控棒
4.JULIA用火機點著燃油
5.轉動操控棒
6.LOPEZ推下鐵車

第十六章：失意之生還者





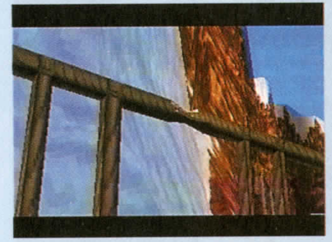




炸毀鐵橋後，眾人從礦洞走至另一面山路。雖然逃離政府軍的追擊，但已無法再與救援隊聯絡，眾人顯得十分沮喪，JULIA認為現時唯一的方法就只有靠自己的能力下山，自怨自挫的STEVE則說沒可能，因他們不知現時身處的位置而且又沒有糧食怎樣下山呢？LOPEZ認為這兒是礦山應該有下山的道路或用具。在這種氣氛下就連PACHAMAMA亦開始擔心能否下山到達政府廣場，因是獨立記念日的關係，如未能及時趕到的話，將會引起政府軍與民主派的內戰，到時就會因戰事而喪生，說到這裏PACHAMAMA已控制不了而哭泣起來，KATOH立刻上前安慰，並說到只要大家齊心努力必能順利到達廣場，經KATOH的鼓勵下眾人亦再次回復信心，LOPEZ亦同意KATOH的說法，但他卻覺得在隊中有人是政府軍的人員(內鬼)，不然政府軍為何像早已預知他們的路線而作出埋伏，KATOH則認為現在並沒有任何証據証明誰是政府軍人員，而且現在最先要的是逃離此山，大家亦無謂作出胡亂的猜測齊心逃離此山吧！



經過一輪討論，眾人便收拾心情繼續上路。當眾人行了不久發現前方一條十分殘舊的吊橋，KATOH恐怕吊橋不能同時承受眾人的關係，於是由他先行通過；就在他行至中段時，吊橋承受不了重量而突然塌下，幸而身手了得的KATOH及時捉住前方的木板爬回地面。就此KATOH便只有和眾人分開行動找尋通道。KATOH向前行時發現左邊有一間屋，於是便進入屋內調查，屋內除了一桶燃料外已沒有其他東西，在他取走「燃料」後便離開房屋。另外，KATOH從屋旁發現的一條樓梯通往屋頂，在屋頂發現一個用來運送物資的吊籃，





但現在好像沒有什麼用途，於是便再到其他地方調查。在屋的前方，KATOH發現一個被大石所封閉的山洞，那裏除了運送物資的吊籃外就沒有其他方法可以通過對面了。

而在PACHAMAMA那邊，眾人亦四處進行調查，STEVE從左邊的房門進入屋內發現一台發電機，但因沒有燃料而無法啟動。PACHAMAMA打算從右邊房門進入屋內，但門被鎖上而無法進入，不過從旁邊的玻璃窗看入去發現屋頂有一個通風口；而JULIA和LOPEZ則在洞口的大閘查看能否將它打開，可惜除了用鎖匙外就別無它法。另外LOPEZ在大閘旁發現一些鐵鉒，於是LOPEZ就將它推向屋處，並爬到屋頂上利用風口位進入屋內，在屋內發現到「大閘鎖匙」；LOPEZ便立即走回JULIA處利用「大閘鎖匙」將閘打開。因內裏太黑的關係JULIA就拿出火機進入洞內，在洞的左邊發現操控吊籃







的控制器。KATOH看見JULIA後得知發電機欠缺燃油，於是便將早前取得的「燃油」放在吊籃上傳送到JULIA處。JULIA取得「燃油」後便交給STEVE將「燃油」倒進發電機處，燃料OK後STEVE便將發電機開動，跟著洞內所有燈泡都亮著了。洞內回復光線後眾人便進內調查，眾人一直向前行不久卻因前方的水池而無法繼續前行，STEVE在水池旁發現一個抽水機，卻因沒有電源而未能開動。LOPEZ記起剛才取鎖匙的房間有一台控制器，STEVE便走回去看看；STEVE調查控制器後發現全以西班牙語作說明，只好讓PACHAMAMA來操控，將它開動後STEVE便馬上把抽水機開動。將池水抽掉後眾人便繼續前行，當行至另一個洞口時因內裡太黑的關係，只好讓JULIA一人拿著火機進入。她在前方的木箱取得「炸藥」後便返回眾人處，不過就在她返回洞口時洞穴的岩石卻突然倒塌…

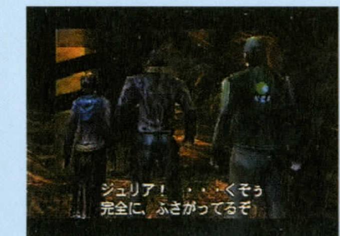
第十六章之流程

1.KATOH從屋內取得「燃油」
2.PACHAMAMA從玻璃窗處發現屋頂的通風口
3.LOPEZ將鐵鉒推向屋簷
4.LOPEZ從屋頂進入房內並取得「鎖匙」
5.利用「鎖匙」將大閘打開
6.JULIA利用「火機」進入洞內
7.KATOH將「燃油」放在吊籃上
8.JULIA從吊籃取得「燃油」
9.到發電機使用「燃油」
10.STEVE開動發電機
11.PACHAMAMA調查控制器
12.STEVE開動抽水機
13.JULIA用火機進入洞穴
14.在木箱處取得「炸藥」

第十七章：廢坑之奄閉

就在這千鈞一髮下幸好JULIA能及時避開，不致被大石壓傷。大家在外非常擔心之際，STEVE卻講出不用理會她的說話，他認為JULIA就是政府軍的人員，不然為何會對政府軍的一切瞭如指掌，LOPEZ亦有同感；而PACHAMAMA則堅信JULIA並不是政府軍人員，並決定不會餘下她一個人不理。LOPEZ和STEVE亦只好幫助PACHAMAMA的救援行動。於是三人便四處找尋方法，STEVE在屋





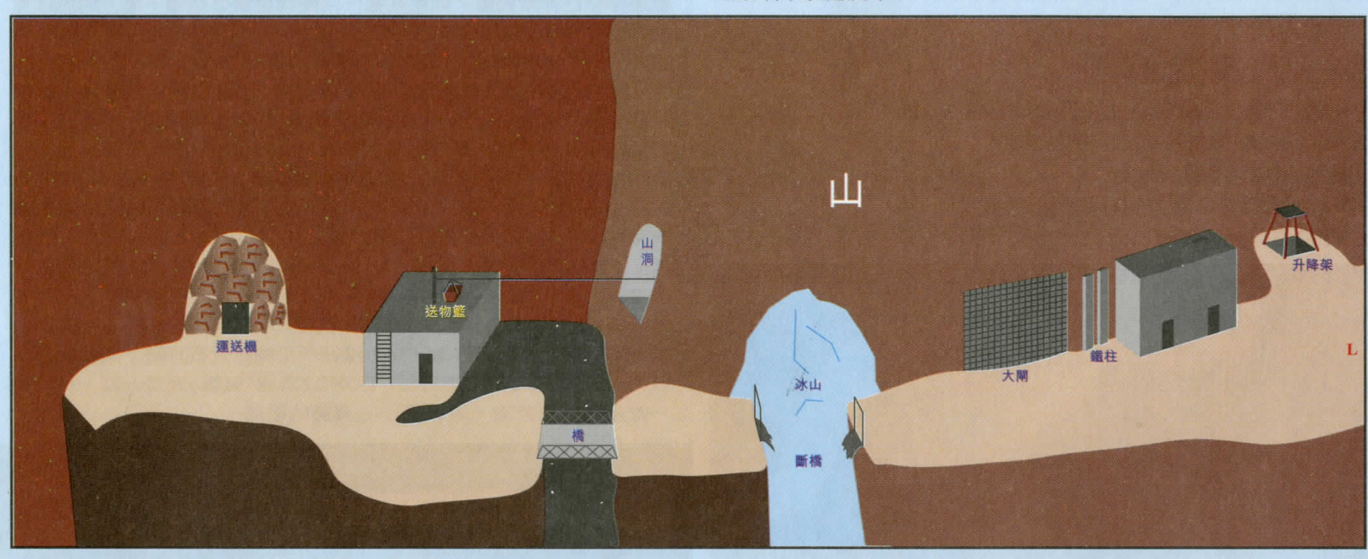




旁發現一座升降架，但架上卻欠缺一個滑輪車。而LOPEZ在洞中找到一個「滑輪車」和一把「斧頭」，同時在洞的盡頭亦發現一架運送機。另外KATOH亦發現吊橋旁的牆壁比較鬆軟，只要有刀或其他類似物品便能爬過對面，LOPEZ將「斧頭」放進吊籃並運送到STEVE處將「滑輪車」扣在升降架上，而KATOH從吊籃處取得「斧頭」後便由吊橋旁的牆壁攀爬過去。到達後便立即詢問剛才的巨響從何來，LOPEZ便將JULIA被困之事告知，KATOH聽後大為緊張並立刻走去調查，而STEVE就好像不太想將JULIA救出而站在一旁。KATOH走至升降架處，因為早前LOPEZ已經將「滑輪車」裝好，他便爬下將吊起升降機的繩索扣上。眾人便合力將升降機拉上來。

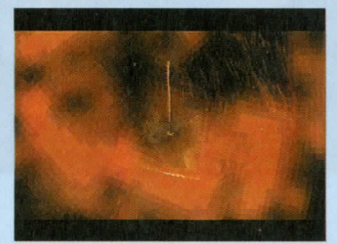
第十七章之流程

1. LOPEZ從木箱處取得「斧頭」和「滑輪車」
2將「斧頭」放在吊籃上
3.到升降架處將「滑輪車」扣上
4.KATOH從吊籃處取得「斧頭」
5.利用「斧頭」從吊橋旁攀爬過對面
6.到升降架處爬下

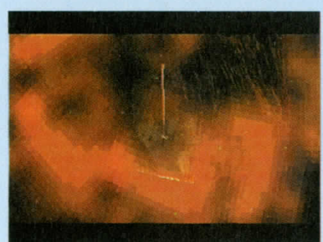


第十八章：救出JULIA

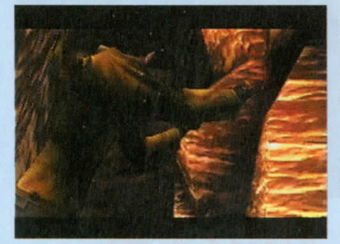




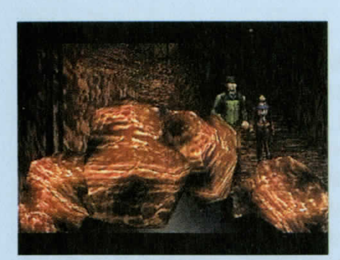
就在眾人差不多將升降機完全拉起來之時，繩索卻承受不了而折斷，在這一迅間JULIA及時從升降機跳出來，她看回墜下的升降機也興幸能及時逃出，否則就必死無疑。KATOH和PACHAMAMA便走上前慰問，LOPEZ認為經此一役後JULIA亦好應該將其的真正身份







告訴給他們知，JULIA也覺得無須在向大家忍瞞；JULIA原是隸屬美國中央情報局簡稱《CIA》，這次任務是要保護MERUZA的民主派領袖PACHAMAMA，他們收到可靠消息政府軍會於獨立記念日當日暗殺PACHAMAMA，於是便派她暗中保護。KATOH則疑《CIA》為何會理會此事，JULIA說到因MERUZA境內有很多礦山，如果全由政府軍統治的話，所有礦山都會國有化，到時美國幾間大公司在這裡開發的礦山都會被政府所沒收，從而令美國的煤礦量大大降低，幾間公司亦因此損失嚴重，所以《CIA》便派員保護PACHAMAMA。STEVE知道JULIA的真正身份後，顯得十分尷尬並連忙作出道歉，JULIA亦沒有介意還說到只要大家齊心相信很快便能逃出此山。跟著JULIA便將剛才在山洞內取得的「炸藥」和身上的「火機」交給KATOH。現在已有齊炸開洞口的工具，於是KATOH就再次利用「斧頭」攀爬回對面，並走到剛才發現被岩石所阻塞的洞口，希望能利用「炸藥」將岩石炸開，KATOH將「炸藥」放在裂縫處然後便將之燃點，轟的一聲巨響後KATOH便走回看看，滿以為能將岩石炸開但可惜只能炸開一部份，KATOH看後非常失望。眾入內查看，STEVE則返回早前發現的運送機調查，發現運送機的機件是完全正常的，只是沒有電源供應所以才無法啟動。他環看四周發覺岩石壓著的正是運送機的輸送帶位置，便想到只要開動運送機就





有可能將岩石拉開。於是PACHAMAMA便立即走回控制室將運送機的電源開啟，之後STEVE將運送機開動，而KATOH在外亦幫手推動岩石，經過運送機不斷拉動岩石，終於將洞口打開。眾人為了盡快到達廣場，一行人便立即起程。就在正想出發之際，發現前方有一位受了重傷的民主派的軍人向著眾人前來，PACHAMAMA立刻上前慰問軍人。軍人看見PACHAMAMA仍然在生顯得非高興，並將山下的情況告知眾人，原來政府軍已將山下的遊擊隊之村(ゲリラの村)佔據，另外在村內還有一架直昇機停泊著，因為政府軍的火力太強的關係所以民主派亦無突圍而上，現下就只有靠眾人努力才能逃離此地，軍人說完後亦不支去逝了。

第十八章之流程

1.KATOH與JULIA對話並取得「炸藥」和「火機」
2.利用「斧頭」返回被岩石封閉的洞口
3.使用「炸藥」將岩石炸開
4.PACHAMAMA到控制器開啟運送機電源
5.STEVE開動運送機

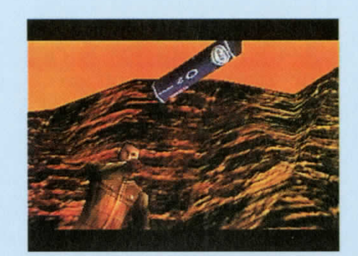


第十九章：決意之生存者們



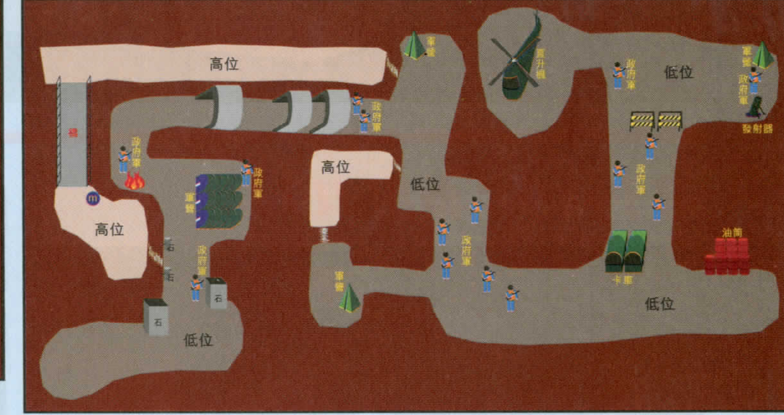


鏡頭一轉眾人已到達村莊外，經過一輪商議後便向村莊進發。果然如民主派的軍人所說整個村莊已被政府軍佔據，而村口更有軍人把守。於是JULIA就再次出手，她先躲到右邊的大石後，然後在他不以為然下將他殺死。跟著KATOH在前方發現一條可攀登的山道，就這樣眾人便決定分開行動，因只有KATOH能爬上去的關係，所以山上的調查就交由他負責，已其他人就負責地面的搜查。眾人在前方發現三個軍營，但軍營口和左手面的火盤前都有軍人把守，令眾人無繼續前行。而KATOH在上方也同樣看到他們的情況，於是他便繼續前行看看有沒有其他道具可以幫到他們；他穿過石橋到達對面，在最後的橫樑下發現兩名軍人，而細看下發現橫樑已非常殘舊，如果在被任何硬物撞擊必然塌下來，但現在首要的是先替他們解決現時的困局，想到後KATOH亦暫時放棄繼續前行。KATOH由前方的山路爬回地面，並在左邊一個軍營內進行調查，在內取得一支「氧氣筒」，取得後KATOH便想到故技重施，跟著他便立即走回火盤上方，之後就將「氧氣筒」擇向火盤處，繼而產生爆炸並將軍人炸死。大家便能繼續前進，JULIA走到營房旁再次看準機會將把守軍營的軍人殺死，跟著到軍營調查，在軍營中取得一個「急救箱」和一個鐵鎚。之後眾人便再度出發，當行至轉角位時發覺遠處有兩名軍人看守，細看那處就是剛才KATOH所看見的兩人，於是JULIA就將「鐵鎚」文交給KATOH，取得「鐵鎚」後KATOH便返回剛才的橫樑，拿起「鐵鎚」大力打到橫樑處，橫樑塌下並將兩名軍人壓死。當眾人正想繼續前行時，卻因剛才的倒塌而阻塞了去路，KATOH企圖利用「鐵鎚」將大石打破，但力度卻不足夠將大石打破；這樣就只有靠力大無窮的LOPEZ來打破，LOPEZ拿起「鐵鎚」大力一打，「砰」的一聲便將大石打破，眾人便小心翼翼的通過。









第十九章之流程

1.JULIA到右邊大石處用軍刀將軍人殺死
2.KATOH從山路爬到山上
3.調查最後一條橫樑
4.從山路爬下並到軍營處取得「氧氣筒」
5.到(m)點使用「氧氣筒」
6.JULIA到軍營旁將軍人殺死
7.從軍營取得「鐵鎚」和急救箱
8.將「鐵鎚」交給KATOH
9.KATOH走到最後的橫樑處使用「鐵鎚」
10.將「鐵鎚」交給LOPEZ
11.LOPEZ到大石前使用「鐵鎚」
12.調查亂石

第二十章：政府軍駐屯地







就在眾人通過亂石後，在前方把守的軍人突然收到救援指令，原來遊擊隊正與政府軍對戰。眾人得知有救援隊而感到高興，但村中有很多軍人把守，怎樣才能成功潛入村中呢？既然怎樣想也想不到，倒不如到處找尋一下有沒有其他通道，於是眾人便四出調查。KATOH從前方的牆壁攀爬上遺跡頂部再由另一端爬下，他在前方發現一個軍營並在內取得一套「S碼軍服」，調查過四周也沒有發現後便





返回眾人處。經過商議後，決定由PACHAMAMA穿著軍服潛入村中。於是PACHAMAMA便到軍營換上軍服，穿上一身軍服後的她增添了幾分英氣，JULIA千叮萬囑她要小心行事，跟著她便充滿信心地出發。在進入村中的沿途PACHAMAMA依然保持鎮定而且還不停向軍人打探消息，另外更在其中一名軍人手中取得一個「照明彈」，當走至政府軍的陣地內，發現在軍營旁有一個發射器，PACHAMAMA便將早前取得的「照明彈」放進發射器並將它發射，希望直此引開在前方把守的軍人。

第二十章之流程

1. KATOH從牆壁攀爬上遺跡頂部再由另一端爬下
2. 在軍營內取得一套「S碼軍服」
3.與PACHAMAMA對話並將「S碼軍服」交給她
4. PACHAMAMA到軍營換上軍服
5.從軍人處取得「照明彈」
6.到發射器使用「照明彈」

第二十一章：反擊之狼煙

眾政府軍看見照明彈的發射，都以為是前線的求救訊號，於是一眾趕上前線增援。KATOH他們亦因此而可以更深入敵陣，當眾人到達貨車時，STEVE發覺車上有很多火藥，JULIA想了一會後就問STEVE能否這些火藥製造一個計時炸彈，將餘下的軍人一併消滅，STEVE則認為只要有材料的話應該沒有問題。就此STEVE便立刻開









始製造，其他人則幫手找尋材料，而材料包括「電管」和「燃料」等。但因貨車旁有一名軍人把守的關係，所以除了PACHAMAMA外便沒有人能找尋材料。就這樣PACHAMAMA便四出找尋STEVE所須的材料，在軍營中找到「電球」，跟著又在山邊發現燃料，但太重的關係而無法取走，PACHAMAMA只好先將「電球」交給STEVE，然後再另想辦法。PACHAMAMA行至在軍人處時，突然想出如果把守的是她的話他們便任意通過。於是她便向軍人說讓她看守一會，跟著軍人便走





到一旁休息。於是LOPEZ便走到剛才PACHAMAMA發現燃料處取走「燃料」，幾經辛苦下終於將「燃料」搬到STEVE處，PACHAMAMA亦將把守的任務交回軍人並走會眾人處等候。當一切準備就緒後，STEVE便將計時炸彈設定在10秒後爆炸，跟著走到車頭將貨車開動並衝向政府軍處，「砰」的一聲貨車爆炸起來，遊擊隊看見政府軍因爆炸而非常混亂，趁機衝上前將他們消滅。遊擊隊隊長看見PACHAMAMA顯得非常高與，並叫她盡快利用直昇機到廣場阻止內戰發生，現在廣場已聚集了許多群眾，如果不盡快的話恐怕會死傷無數，眾人便立即走上直昇機準備向廣場出發。世事又怎會這樣完美呢！正當眾人滿以為終於逃離惡夢，但LOPEZ卻突然從口袋裏拿出手槍來向著眾人，而且還將機師殺死，並叫JULIA駕駛直昇機到政府軍總部，眾人估也估不到一直出生入死的伙伴竟是間諜，而且LOPEZ在政府軍更是身居要職。

第二十一章之流程

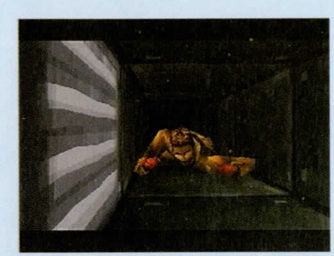
1.STEVE到貨車處調查
2.PACHAMAMA在軍營中找到「電球」
3.將「電球」交給STEVE
4.與把守的軍人對話
5.LOPEZ到山邊取得「燃料」
6.LOPEZ將「燃料」交給STEVE
7.STEVE到車頭將貨車開動並衝向政府軍處

第二十二章：間諜 LOPEZ





鏡頭一轉STEVE、JULIA和KATOH已分別被關進監牢裏。KATOH十分擔心PACHAMAMA的安危，而且時間亦無多現在要進快逃出這裏並找出PACHAMAMA。想到這裏KATOH便立刻在監牢來四處調查，發覺牆角有可以攀爬的裂紋，於是便爬上去等待。軍人





發覺牢內不見了他的蹤影便立刻進內查看，於是KATOH就從上方跳下將他擊暈，就這樣他便逃出了監牢。跟著KATOH到旁邊的監牢希望將JULIA救出，但門是須要密碼卡才能開啟，他只好一人行動去找尋密碼卡。在KATOH行至轉角位時聽到前方有腳步聲，於是便上前看過究竟，在走廊中央正有一名軍人把守，跟著更看到已換上全身軍服的LOPEZ，那麼他出來的地方便是更衣室，KATOH相信內裏可能會有密碼卡。跟著KATOH鎖定目標並到其他地方調查，他先進入對面倉庫調查，在房內的牆角發現通風口，KATOH便立即從通風口爬到另一間房間。到達火藥庫後在桌上找到JULIA的「軍刀」和「火機」，並在牆上發現一個火警感應器。跟著走到宿值室在桌上取得STEVE的「工具箱」，之後其他的房間都無法進入。就在返回火藥庫中看見牆上的火警鐘，突然想只要令火警鐘響起便能將軍人引開。於是KATOH就走回火藥庫利用火機燃燒感應器，軍人聽到火警鐘響便立即走去看看。KATOH利用這段時間立刻走到更衣室，在更衣室內的桌面找到密碼卡，跟著便走回監牢處將JULIA和STEVE救出並將剛才取回的道具交還與他們。逃出後眾人便立刻找尋PACHAMAMA的位置，當眾人走至更衣室旁的走廊處有一名軍人把守，JULIA又再次利用「軍刀」將他殺死。跟著KATOH帶他們到控制室處，希望STEVE能將控制室的門打開，STEVE調查過門鎖後發覺只是一些普通的密碼鎖，不用數秒便將鎖解開。眾人入內調查發覺這裏竟是操控全個總部控制室，STEVE便立即利用電腦找尋PACHAMAMA身處位置，而KATOH和JULIA亦四出搜尋，二人想利用升降機到其他層數搜尋，但進入升降機前的門卻被鎖上了。STEVE在電腦上看見一個開關掣，將它按下後升降機前的門便打開，但5秒後會自動關上所要以最快速度進入。二人進入升降機後卻不知應先到那一層找尋，正當二人在商討時，升降機內的對講機突然響起來，原來是STEVE在控制室與二人對話，STEVE調查後發覺PACHAMAMA身處的位置最有可能是4F，並叫二人不用擔心敵人，因他會在控制室監視著的。

第二十二章之流程

1.KATOH先調查監牢內的床、水管和房門
2.由房門旁的牆壁爬上天花板
3.進入倉庫內並從通風口爬到火藥庫
4. 在火藥庫的桌上找到JULIA的「軍刀」和「火機」
5. 在宿值室的桌上取得STEVE的「工具箱」
6. 調查走廊牆上的火警鐘
7. 走回火藥庫利用「火機」燃燒感應器
8. 在更衣室內的桌面找到「密碼卡」
9. 回到監牢處利用「密碼卡」將JULIA和STEVE救出
10. 與二人對話並將剛才取回的道具交還與他們
11. JULIA走到更衣室旁的走廊處利用「軍刀」將軍人殺死
12. STEVE將控制室的門打開
13.STEVE調查電腦
14.KATOH和JULIA到升降機門前等候
15.STEVE按下升降機開關掣(門會5秒後關閉，可再次開啟)
16.KATOH和JULIA按動升降機到4F

第二十三章：PACHAMAMA在哪裏？



二人到達4F後便立即四處找尋PACHAMAMA，當二人進入前方的制御室，發覺內裏漆黑一片，JULIA只好拿出火機作照明。STEVE在控制室中看見二人進入了制御室，便轉為使用內裏的監視器，在控制器中看見內裏非常黑暗，於是便將內裏的電源開啟。制御室回復光線，二人便在房內四處調查，JULIA在大門旁看見一部操控走廊地板高壓電的機器。而KATOH就在牆角發現一個通風口，就在這時STEVE再次利用房內的對講機與二人對話，原來那個通風口的另一面就是食堂，從這裏通過的話就能被開軍人的耳目，而PACHAMAMA應就在那邊的其中一個房間內，但因為太暗的關係無法確定真正位置。於是KATOH從通風口爬到食堂處調查後沒有發



F4

電壓地板
電壓地板
資料室
衣櫃
書櫃
資料室
食堂
爐頭
雪櫃
檯
食堂
升降機
政府軍
制御室
升降機
制御室





現，便走出房間沿左手面走廊行去，行至中途發現地上付有高壓電流的地板，JULIA便將KATOH前方的關掉，KATOH在行前不久又再次發現另一個高電壓地板，JULIA亦再將它關掉，KATOH便繼續前進。KATOH正想進入前方的房間時，房內卻突然傳出聲音；原來內裏的聲音就是LOPEZ和PACHAMAMA，PACAMAMA不停質問LOPEZ為何一定要阻至她們到廣場，原來LOPEZ的一家就是給PACHAMAMA的父親間接害死的，所以不但不會讓她到廣場，而且更非要殺死PACHAMAMA不可。就在LOPEZ下手之際，KATOH及時衝進內阻止，LOPEZ看見KATOH便立即向他開槍，幸而KATOH能及時被開。LOPEZ為了免除後患決定先將KATOH殺死，並按下大閘迫使KATOH與他進行









一場困獸鬥。而二人所困的走廊中正有一段高電壓地板，KATOH看見後便決定引LOPEZ到該處將他電暈，已決定作戰的KATOH便與LOPEZ進行遊擊戰，LOPEZ怒火中燒完全發覺不到KATOH的計謀，只顧不斷追擊而混然不知下踏上高電壓地板。STEVE在操控室看見後立即叫JULIA開動電壓，LOPEZ受高電壓電擊下便不知倒地，KATOH立刻返回剛才的房間帶PACHAMAMA離開。三人到達升降機後正在想至應到那一層時，STEVE亦在這時在次與眾人對話，他在監視器中得知地下和1F都有大量政府軍，而唯一的就只有到頂層並利用那處的直昇機才能逃出。於是三人便乘升降機上頂層，就在這時怪人LOPEZ竟然沒有死去還將升降機按停。升降機突然停下而且所有電源還折斷了，JULIA連忙拿出火機來照明，在按鈕旁發現逃生說明但因上面所寫的全是西班牙語的關係，PACHAMAMA便上前看過究竟，在逃生說明中得知在升降機的左上角有一個逃生門。於是KATOH便從逃生門爬出去，上到頂層便四處找尋繩索讓PACHAMAMA和JULIA爬上來，在前方發現救火工具，KATOH便從內裏取出「滅火喉」並將它放下，PACHAMAMA和JULIA便沿著「滅火喉」爬上來。因為時間緊迫所以眾人便馬上出發。

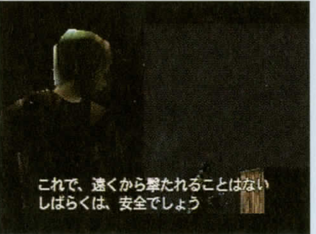
第二十三章之流程

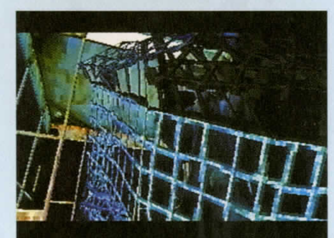
1.KATOH和JULIA進入制御室
2.JULIA拿出火機作照明
3.STEVE調查控制器
4.制御室的電源開啟
5.KATOH調查通風口
6.KATOH從通風口爬到食堂處
7.JULIA將高電壓地板關掉
8.KATOH通過第一個高電壓地板
9.JULIA再將高電壓地板關掉
10.KATOH進入前方的房間
11.逃避LOPEZ攻擊並引他至高電壓地板
12.JULIA將高電壓地板開啟
13.按動升降機至頂層
14.JULIA到按鈕前使用「火機」
15.JULIA調查按鈕並與PACHAMAMA對話
16.調查升降機左上角並發現逃生門
17.KATOH從逃生門爬出去
18. KATOH從救火工具箱中取得「滅火喉」
19.到升降機前使用「滅火喉」
20.眾人離開房間

第二十四章：最終之逃亡





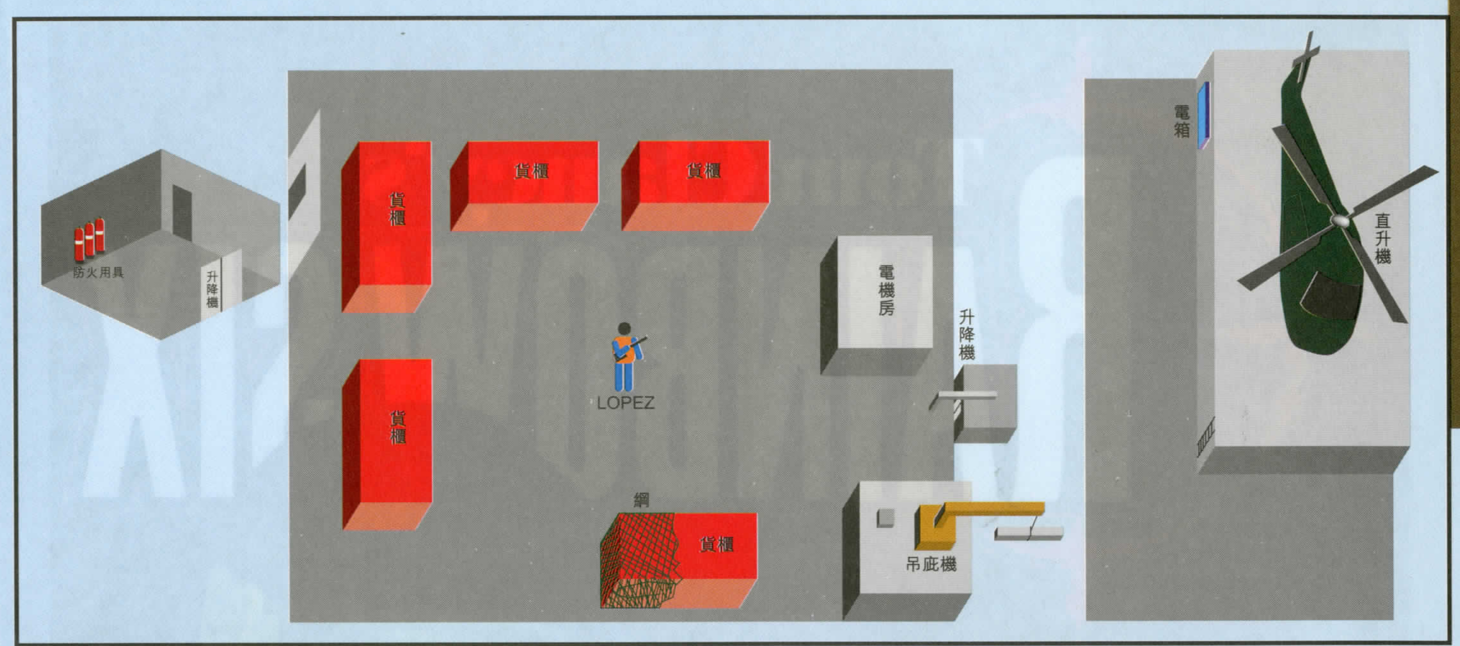




三人終於到達頂層，就如STEVE所說在前方真的放有一架直昇機，而同時LOPEZ亦拿著機關槍從另一部升降機到達，KATOH不明為何LOPEZ要如此窮追不捨，LOPEZ就說出他的整個家族全是間接被PACHAMAMA的父親害死的，所以他要殺PACHAMAMA為家族報仇。LOPEZ手上所拿著的是機關槍，而KATOH等人卻只得一把軍刀，這樣的情況下就只有智取而不能力敵。JULIA想到將頂層的燈光全關閉，那時活動範圍便可大增，於是KATOH和PACHAMAMA負責引開LOPEZ的注意，JULIA就走到總電箱處並將電源切斷。頂層電源切斷後LOPEZ立刻後至升降機前並大聲叫到他們已沒有時間了出來受死吧！KATOH還沒有放棄並在右上方的貨櫃上找到一個「繩網」，KATOH看著「繩網」靈機一觸便想到只要從高處擇下便能將LOPEZ捉拿。於是便爬上總電箱上，看準時機將「繩網」擇下，LOPEZ受到集擊後便立委開火，在混亂下將升降機的燈泡擊滅，KATOH趁機跳下與他打鬥起來，而LOPEZ的機關槍亦掉在混亂下至JULIA腳下。LOPEZ如此神力KATOH又怎能打勝，不一會KATOH已給LOPEZ鎖住喉頭，JULIA見狀立刻拿起機關槍想向LOPEZ攻擊，但太暗的關係而無法瞄準；KATOH的體力一分一秒地下降，就在這時STEVE亦逃至頂層，JULIA聽見STEVE的聲音後就立刻叫他到電箱將燈光開啟，STEVE聽後便馬上到電箱將燈光開啟。當回復光線JULIA立即向













LOPEZ開槍，LOPEZ經此槍擊後終於不支倒地，三人也不理會LOPEZ的生死只在找尋到對面直到場的通道，而LOPEZ竟在臨死前將自爆裝置開啟。PACHAMAMA聽到廣播後大為緊張，並對眾人說出這裏3分鐘後會爆炸，眾人馬上四處找尋出路。KATOH在右上方發現一架吊臂機，於是便爬上去開動並將吊臂上的鐵柱放在兩座大樓之間，JULIA和PACHAMAMA便沿著鐵柱到達直昇機場，KATOH看見他們安全通過後跟著通過。就在KATOH正想通過之際鐵柱下方卻產生爆炸，鐵柱被火燒得非常高溫度，於是KATOH便走到總電箱在那處的水喉處將自己的身體弄濕透，之後便再沿鐵柱通過，通過後眾人便馬上乘坐直昇機趕往廣場阻止內戰爆發。群眾看見PACHAMAMA仍然生還顯得非常高興，並且聽從她的意思停止暴動。之後PACHAMAMA在總統選舉中當選為首位女總統，更被人民稱為《自由女神》。THE END

第二十四章之流程

1. KATOH和PACHAMAMA負責引開LOPEZ
2. JULIA就走到總電箱處並將電源切斷
3. KATOH到右上方的貨櫃上取得「繩網」
4. KATOH爬上總電箱上將「繩網」擇下
5. STEVE到電箱將燈光開啟
6. KATOH爬上吊臂機處並開動吊臂將鐵柱放在兩座大樓之間
7. KATOH走到總電箱處調查水喉並將自己的身體弄濕透
8. KATOH沿鐵柱通過
9. KATOH爬上直昇機場



THE END

TEXT：MARKS

Tom Clancy's RAINBOW SIX

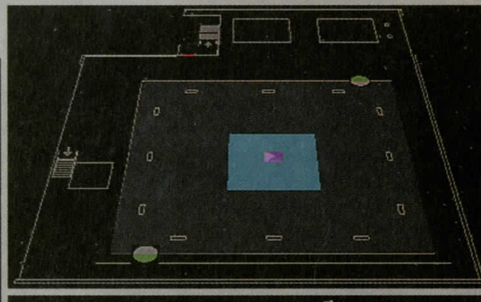
最後任務的完成訣

DC
製造商：Red Storm
發售日：發售中
容量：GD-ROM
STG/MEM/美版

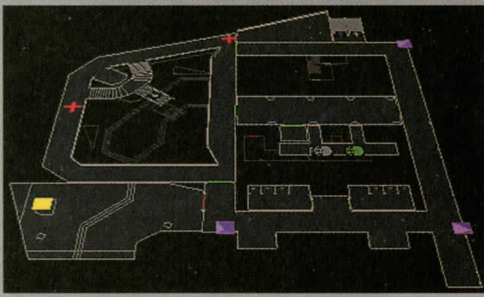
MISSION 1-STEEL WIND

完成條件：破壞保安系統 下載檔案

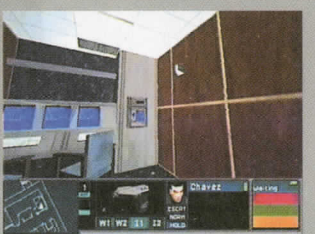




這個任務進行的地方就是一座這樓大廈之內，整個地圖共有三個敵人。今次地圖上不會顯示敵人的位置，所以有必要裝備HEART　BEAT SENIOR。今次的任務就是在這座大廈頂樓的其中一個房間下載一個檔案。雖然敵人只有三人，而且任務只是載檔案，但不要掉以輕心。因為當中會有一個保安系統探測得到有沒有潛者，而且亦不可殺死裡面的守衛，因此首項工作就是破壞一樓保安室的保安系統。開始時，玩者開啟進入電梯槽的鐵門後，從電梯槽到達一樓，不過鐵門同樣被鎖上，需要一定時間來開啟，所以在跑往保安之前先門鎖解除。另一方面，在門口斜對面的保安室大門同樣會被鎖上，需要趁這層唯一的守衛剛剛離開中央通道，快速跑到保安室(記牢關門)，不過開啟後就要將門關上，以免被守衛發現。之後要由電梯槽回到天台，再從另一個門口的樓梯走到二樓。玩者要小心兩個不斷交替循環的守衛，門同樣被鎖上，要先解鎖作移動前的準備，趁一個走到大堂，一個進入第三條走廊時，立刻跑到中間走廊的電梯位來作中途休息處，接著便要跑到第三條走廊盡頭的房間下載檔案，最後回到天台的直昇機坪就可完成任務。如果遇上一樓的守衛走到二樓，就要從二樓大堂樓梯走到升降槽。





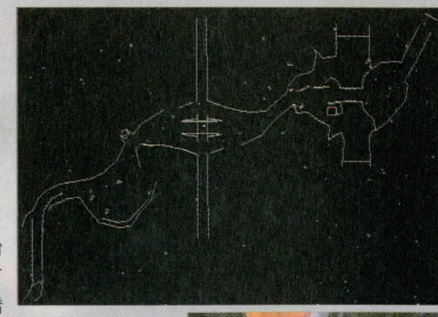




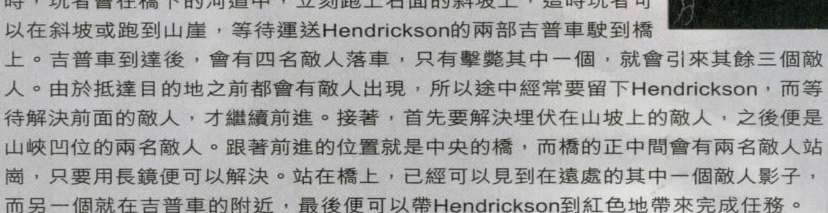
MISSION 13-LONE FOX

完成條件：捉走Hendrickson



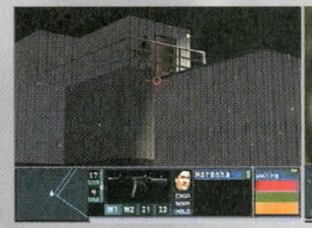


這個任務進行的地方就是一條位於山峽中的公路上，整個地圖共有11個敵人。今次地圖上不會顯示敵人的位置，所以有必要裝備HEART BEAT SENIOR。今次任務就是捉走Hendrickson，帶到公路另一邊的紅色地帶上。這次玩者遇上首次全程使用長鏡來射擊，所以最好使用HKG36K來進行。開始時，玩者會在橋下的河道中，立刻跑上右面的斜坡上，這時玩者可以在斜坡或跑到山崖，等待運送Hendrickson的兩部吉普車駛到橋上。吉普車到達後，會有四名敵人落車，只有擊斃其中一個，就會引來其餘三個敵人。由於抵達目的地之前都會有敵人出現，所以途中經常要留下Hendrickson，而等待解決前面的敵人，才繼續前進。接著，首先要解決埋伏在山坡上的敵人，之後便是山峽凹位的兩名敵人。跟著前進的位置就是中央的橋，而橋的正中間會有兩名敵人站崗，只要用長鏡便可以解決。站在橋上，已經可以見到在遠處的其中一個敵人影子，而另一個就在吉普車的附近，最後便可以帶Hendrickson到紅色地帶來完成任務。




MISSION 14-BLACK STAR

完成條件：拯救所有人質

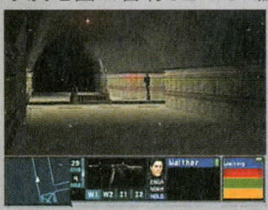



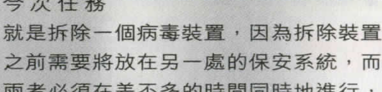
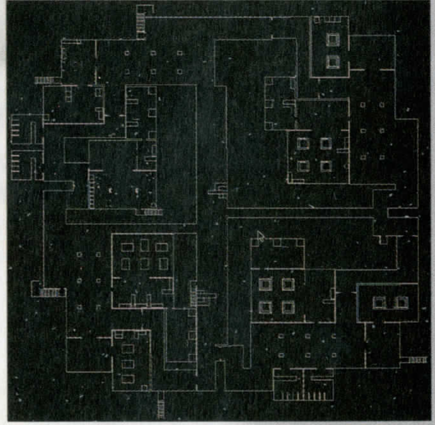

這個任務進行的地方就是一間位於森林的小型基地，整個地圖共有11個敵人。今次地圖上不會顯示敵人的位置，所以有必要裝備HEART BEAT SENIOR。今次任務就是拯救所有人質。開始時，玩者會在一片小平地上岸，爬上樓梯後，便會見到左右兩條分支，最好首先到右面的小路，因為入口的遠處已經有三名敵人把守著，而之後望向左面房子的門口亦有個敵人。接著，便走到左面的小路，抵達入口時先將屋頂的敵人擊斃，而之後才擊斃玻璃房內的敵人。之後玩者就要從右面小路那邊的門口射擊看守人質的敵人，但小心在屋內不斷循邏的敵人，而二樓的敵人最好從屋外的樓梯進入，以手榴彈炸死。最後就是另一間房子的兩名敵人，最好以MARK哥那樣急速橫移射擊，而任務亦都完成。



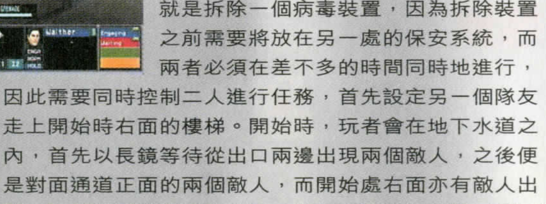
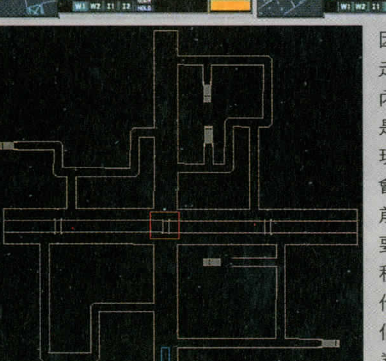

MISSION 15-WILD ARROW

完成條件：拆除病毒裝置



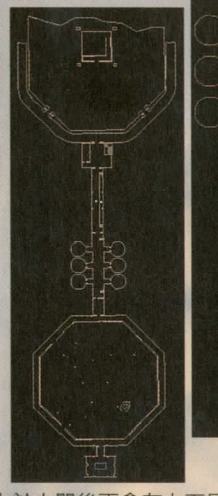
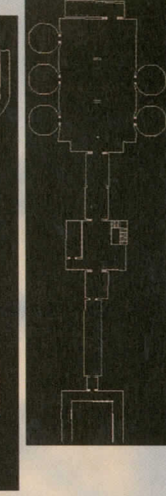
這個任務進行的地方就是一間工廠，整個地圖共有13個敵人。今次地圖上會有SENIOR顯示所有不同位置的敵人，而不用裝備HEART BEAT SENIOR。今次任務就是拆除一個病毒裝置，因為拆除裝置之前需要將放在另一處的保安系統，而兩者必須在差不多的時間同時地進行，因此需要同時控制二人進行任務，首先設定另一個隊友走上開始時右面的樓梯。開始時，玩者會在地下水道之內，首先以長鏡等待從出口兩邊出現兩個敵人，之後便是對面通道正面的兩個敵人，而開始處右面亦有敵人出現。玩者就要從過橋後的第一條走廊樓梯上二樓，不過門口出面應該會有敵人正在循邏，而左右兩旁亦會有敵人。接著，玩者從門口右面前進，沿途亦會在兩個敵人把守不同的房門，之後在U形的走廊，就要趁循邏的敵人走出來時將其擊倒，而右面的門口側的敵人以快速橫移解決。現在只剩下人質附近的敵人，用手榴彈炸死在箱子後面的他，而電腦同樣在箱子的後面。當走到電腦前面時，玩者就轉為第二個成員走到病毒裝置房間的外面等候。只要解除保安系統，便立刻轉為隊友，進入房間拆除裝置。


MISSION16-MYSTIC TIGER

完成條件：捉住Brighting



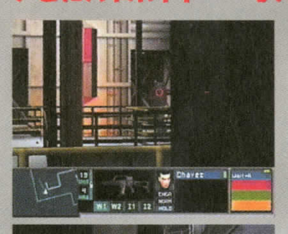



這個任務進行的地方就是一間生物研究所，整個地圖共有13個敵人。今次地圖上不會顯示敵人的位置，所以有必要裝備HEART BEAT SENIOR。今次任務就是捉住這間研究所的頭目。開始後，可以安然地走出閘門，而牆身背後會有兩名敵人。走到左面的門口，慢慢地尋找其中一個敵人射擊，而另一個則要走到右的門口才可以見到。解決他們後，就需要跑到對面的閘門，但不要立即衝進當中，因為正面會有一個敵人把守，以長鏡瞄準門口，利用接近令閘打開的一刻擊斃他。通過中的其餘兩個敵人同樣以開門一刻射擊，但不要用長鏡。接著，玩者可以進入下一個通道，不過該出口的左面會有站在玻璃房內的敵人，只要沿著高台走下，用長鏡以閘門的方法將他擊斃，最好多開幾發子彈。這時可以選擇從正面或上層閘門進入，而最好就是從上層進入。通過樓梯後的出口外會有一個敵人循邏，他會左右其中一邊的鐵橋上出現，而地下是沒有敵人。進入中央的入口，玩者便要走入下層的入口，但同時亦是開始要應付最難部份的時候。由於大閘後面會有上下層敵人，所以最好先殺分散了的上層敵人。首先玩者需要依靠在左面的牆壁，以長鏡望向正上方的位置，慢慢橫移令大閘打開的一刻將他擊斃，而同時應該會有敵人會從正面走過來，跟著就擊下上層右面的敵人，這時房中只剩下下層的左面的敵人。其中三個站在玻璃房內，先把玻璃打破，再將手榴彈投入玻璃房，而站在門口的一個同樣可以用手榴彈解決。最後便是通道後的房間，敵人會集中在上層，而敵人共有兩人，最好依靠在其中一邊牆來開閘射擊，之後便是跑到盡頭的房間內，Rainbow Six內的任務亦全部完成，跟著就是Eagle Watch的Extra Mission。

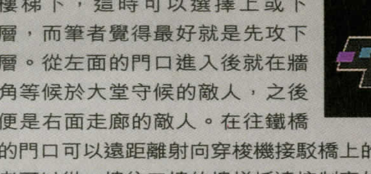
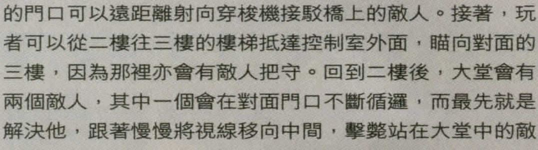
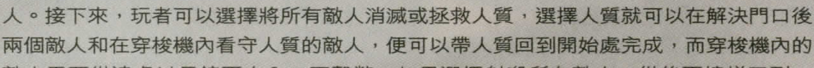



EXTRA MISSION 1-LITTLE WING

完成條件：救出工人

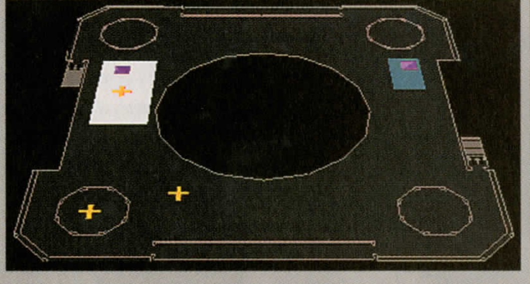


這個任務進行的地方就是穿梭機發射基地，整個地圖共有11個敵人。今次地圖上不會顯示敵人的位置，所以有必要裝備HEART BEAT SENIOR。今次任務就是救出被脅持在穿梭機的工人。開始時，玩者會在一樓的樓梯下，這時可以選擇上或下層，而筆者覺得最好就是先攻下層。從左面的門口進入後就在牆角等候於大堂守候的敵人，之後便是右面走廊的敵人。在往鐵橋的門口可以遠距離射向穿梭機接駁橋上的敵人。接著，玩者可以從二樓往三樓的樓梯抵達控制室外面，瞄向對面的三樓，因為那裡亦會有敵人把守。回到二樓後，大堂會有兩個敵人，其中一個會在對面門口不斷循邏，而最先就是解決他，跟著慢慢將視線移向中間，擊斃站在大堂中的敵人。接下來，玩者可以選擇將所有敵人消滅或拯救人質，選擇人質就可以在解決門口後兩個敵人和在穿梭機內看守人質的敵人，便可以帶人質回到開始處完成，而穿梭機內的敵人需要從遠處以長鏡面向入口而擊斃。如果選擇射殺所有敵人，從後面樓梯回到一樓時，鐵橋上已有敵人守候，而裡面亦有三名敵人。

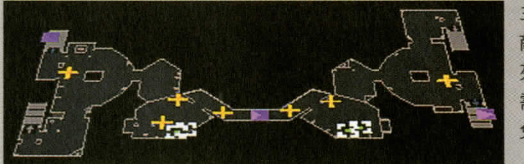





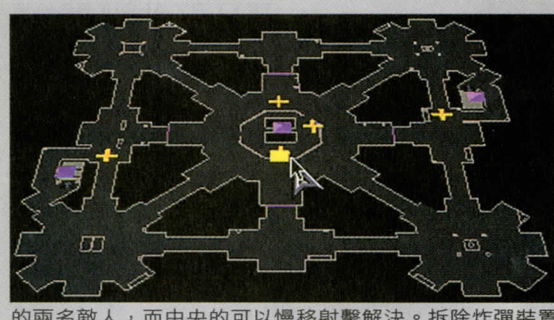
EXTRA MISSION 2-SAPPHIRE RISING

完成條件：拆除炸彈裝置 拯救人質




這個任務進行的地方就是印度著名的泰姬陵，整個地圖共有13個敵人。今次地圖上會有SENIOR顯示所有不同位置的敵人，而不用裝備HEART BEAT SENIOR。今次任務就是拯救所有人質，不過這任務與其餘兩個任務同樣是難度很高。開始時，玩者在泰姬陵的天台，而該層已經有三名敵人把守著，首先解決的就是右面的兩個敵人，不過當殺死其中一個會令右面的敵人逃到下層樓梯入口，由於今次需要從兩面的樓梯走來走去，所以最好還是不留生口，以免夜長夢多，需要在遠處用長鏡以直線方法慢慢步行，一





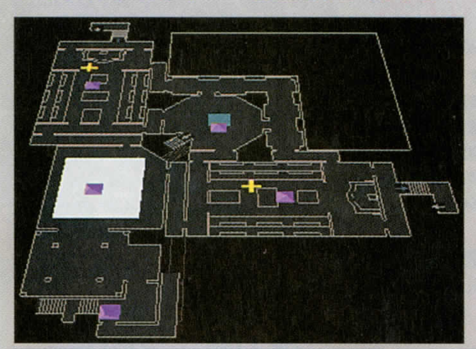


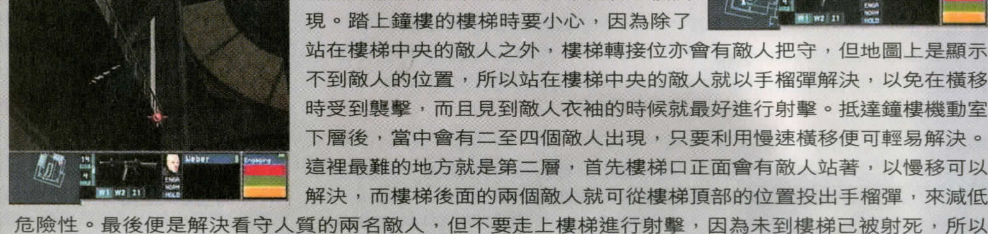


見半個頭就可以射擊。兩面樓梯都會敵人把守樓梯口，靠著左面牆身慢慢步下，等待循邏的敵人經過，但之後不要立刻射擊看守人質的敵人，因為還有一件緊要的工作。跟著，玩者就需要從樓梯抵達地下，不過小心兩面樓梯同樣會有敵人循邏。在中央會有三名敵人看守炸彈裝置，而玩者首先從四條走廊的其中一條外面等待繞圈循邏的敵人，而因為其餘兩個都在兩塊弧型牆壁的中間，因此接著就是解決站在二樓露台的兩名敵人，而中央的可以慢移射擊解決。拆除炸彈裝置後，便是最後的拯救人質，但每邊都有兩個把守，而射不中他們的話就會殺死人質，因此這裡要求玩者的準繩度，寧可射傷，亦不可射失。

EXTRA MISSION 3-LION'S DEN

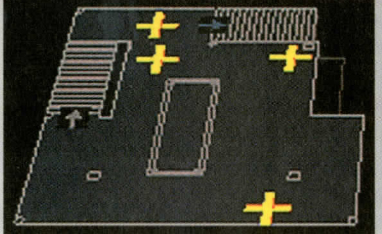
完成條件：拯救所有人質







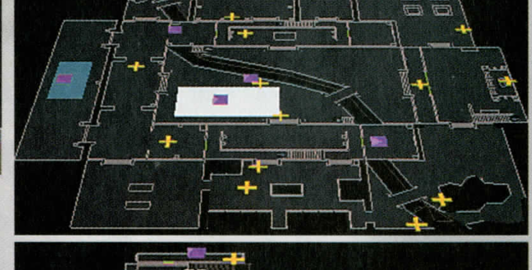
這個任務進行的地方就是一間教堂，地圖會有不定數的敵人。今次地圖上會有SENIOR顯示所有不同位置的敵人，而不用裝備HEART BEAT SENIOR。今次任務就是拯救所有人質，但人質身處在鐘樓頂。開始時，玩者已經在教堂內，但需要立刻逃到後面的樓梯，是由於這個位置會遇上從右、左、前三個門口出來的敵人。其實這時玩者所站著的樓梯下面就是一條可以通往鐘樓樓梯口的捷徑，如果玩者只為救出人質的話，實際上是可以立刻從捷徑抵達鐘樓樓梯。但選擇擊斃所有敵人時，可以提示大家鐘樓前的敵人都會在地下那層，而不會在二樓出現。踏上鐘樓的樓梯時要小心，因為除了站在樓梯中央的敵人之外，樓梯轉接位亦會有敵人把守，但地圖上是顯示不到敵人的位置，所以站在樓梯中央的敵人就以手榴彈解決，以免在橫移時受到襲擊，而且見到敵人衣袖的時候就最好進行射擊。抵達鐘樓機動室下層後，當中會有二至四個敵人出現，只要利用慢速橫移便可輕易解決。這裡最難的地方就是第二層，首先樓梯口正面會有敵人站著，以慢移可以解決，而樓梯後面的兩個敵人就可從樓梯頂部的位置投出手榴彈，來減低危險性。最後便是解決看守人質的兩名敵人，但不要走上樓梯進行射擊，因為未到樓梯已被射死，所以要在投手榴彈的位置瞄上項層，在欄杆邊的縫隙擊斃他倆，這樣任務亦會完成。



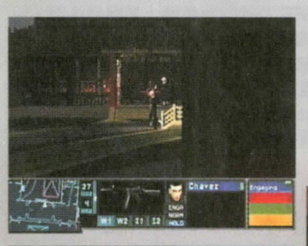
EXTRA MISSION 4-RED LIGHTNING

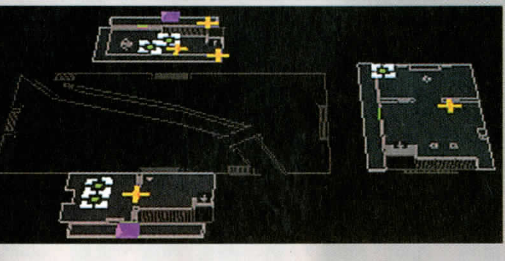
完成條件：拯救所有人質





這個任務進行的地方就是中國中使館，整個地圖共有13個敵人。今次地圖上會有SENIOR顯示所有不同位置的敵人，而不用裝備HEART BEAT SENIOR。今次任務就是拯救所有人質，但人質分開在三間屋的二樓內。開始時，玩者需要先走向左面擊斃背向自己的敵人，之後便走回右面等待門口附近的敵人經過。接著，玩者可以走到中間的門口，慢慢地擊斃三名敵人，不過最遠的那個不要一槍擊斃，只好射傷他，令其自己打開身後的大門，因為連當中等候的敵人也可以射死，同時亦可以利用打開的大門射向左面房內的敵人。跟著，玩者必須將地下出現的敵人全部擊斃。從右面的外圍前進時，可以在盡頭附近將左面房子二樓的其中一個敵人擊斃。當地下的敵人全數被擊倒之後，玩者便到了最後的關鍵──從二樓的守衛手中救出人質。三間房子的射擊方法同樣是面向右面牆身用慢速橫移，當自己移到敵人看不到的極限時，便慢慢將自己的身體向後移，不過見到好像敵人的頭部就要用長鏡來確認，如果真是敵人的話，玩者立即將他擊斃，這樣遊戲的所有任務亦會完結。









TEXT BY ALIDA BRAVE

BRAVESAGA 2

PS
製造商：TAKARA
售價：7800日圓 發售日：發售中
容量：CD-ROM×2 記憶：2~15 BLOCKS
SRPG／MEM／對應DUALSHOCK

完全攻略(四)

第七章——光的御使

BATTLE38

MAIN SCENARIO：教會

在教會，一名少女露娜(ルナ)正在守護一個機械人，那就是宇宙劍士——LIAN(ライアン)，LIAN已經傷痕累累，甚至已沒有生命反應，可說是已經死了。就在這個時刻，有一班ENZIUBIU(エンジェルビー)出現！而勇者們又剛剛趕到現場，大道寺炎看見這個情況，便立刻以DAG-FIRE(ダグンファイヤー)出擊。可惜敵人實在太多了，以DAG-FIRE的力量是不會有取勝的機會。露娜(ルナ)看見這個情形，便派出FIRE SHOVEL(ファイヤーショベル)，使DAG-FIRE和FIRE SHOVEL剛力合体，變成POWER DAGWON(パワーダグオン)。



BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：BAANGAAN(バーンガーン)、POWER DAGWON(パワーダグオン)、DAG-WING(ダグウイング)、DAG-TURBO(ダグターボ)、DAG-ARMOR(ダグアーマー)、DAG-DRILL(ダグドリル)、自選4機
敵軍：ENZIUBIU(エンジェルビー)x7　HP：1500　EP：200



這一場戰鬥，敵人的數目也算多，但我軍的數目更多。不要高興，因為DAG-WING、DAG-TURBO、DAG-ARMOR和DAG-DRILL的能力是非常之差的，所以請盡快以GUTS技作超重連合体，變成SUPER LINER DAGWON(スーパーライナーダグオン)，增強實力，便可避免戰敗。其實敵人的實力不是太強的，只是一開始他們(即是超重連合体的四人)太弱了罷。

SUB SCENARIO：G ISLAND CITY(G アイランド シティ)(BATTLE 38~42、發生三次、戰鬥)、埋立的地(埋め立て地)(BATTLE 38~42、戰鬥)、RE-01(BATTLE 38~44、發生兩次)、R-03(BATTLE 38~42、戰鬥)、海邊(BATTLE 38~42、戰鬥)、教會(BATTLE 38~39、發生兩次)

SPECIALBATTLE24

地點：G ISLAND CITY



在G ISLAND CITY的基地裡，突然之間收到緊急警報，那警報的內容是指在淺間山付近的市民發現四個不知明的巨大機械人，大河幸太郎一知道這個消息後，便第一時間派機動部隊到現場。鏡頭一閃，便見到PTERAGAIST(プテラガイスト)及HOMEGAIST(ホーンガイスト)(原來又是這一班宇宙海賊……)，就在這一刻，擁有光龍及闇龍的露妮(ルネ)出現，更派出和冰龍、炎龍相似的機械人光龍、闇龍出戰。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：光龍、闇龍，(第二回合)冰龍、炎龍、GAIGAR(ガイガー)

敵軍	HP	EP
PTERAGAIST(プテラガイスト)x1	1600	400
ARMORGAIST(アーマーガイスト)x1	3300	150
HOMEGAIST(ホーンガイスト)x1	2400	300
THUNDERGAIST(サンダーガイスト)x1	3300	250





這一場戰鬥一開始是只有光龍、闇龍兩人，基本上是比較不利的，因為敵人有四隻之多。但是大家要注意一點，就是光龍、闇龍是可以合体的(當然要使用GUTS技)，這樣力量便可以提高。再者，在第二回合時，冰龍、炎龍和GAIGAR(ガイガー)是會出來相助的，到時戰鬥便輕鬆得多了。

SPECIALBATTLE25

地點：埋立的地(埋め立て地)

一天護來到埋立的地，並遇見了戒道，接著他們感到付近有原種，便立即走到付近看看。誰知，這是腸原種及腕原種的計劃。幸好到了緊急的時候，素路達多J(ソルダートJ)出來相助，就在此時，GAIE(ガイ)也趕到現場。

BATTLE DATA
勝利條件：把腸原種擊倒
自軍：素路達多J(ソルダートJ)、GAIE(ガイ)

敵軍	HP	EP
腸原種x1	250	50
腕原種x1	100	15

又是以人的作戰，彼此的HP也只是很低，所以要小心一下敵人的攻擊。而且大家也知道，只要打倒腸原種便行，大家大可以只攻擊他。

SPECIALBATTLE26

地點：R-03

日子到了，那便是基力高(キリコ)和依復斯路(イプシロン)的決戰日子，基力高的朋友——花亞娜(ファアナ)想阻止基力高出去決戰，但基力高心意已決，花亞娜當然不能阻止他罷。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：BARKRARRY(パーグラリードッグ)
敵軍：STRIKE DOG(ストライクドッグ)x1　HP：1000　EP：100



這一次的基力高(キリコ)和依復斯路(イプシロン)的決戰也是和上一次一樣，不知為何，敵人的能力值又是意外地弱，不出一兩下攻擊便可以把敵人消滅。

SPECIALBATTLE27

地點：海邊



秘密探索機械人(ひみつ探偵ロボ)這一次十分活躍，他竟然找到宇宙海賊的所在地，並向他挑戰，而戰鬥的地點便是海邊。宇宙海賊便接受他的挑戰。到了海邊，宇宙海賊們準時來了，但是以秘密探索機械人一個人的力量是沒有可能可以戰勝的。所以勇者們便立即趕到現場，拔刀相助。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：秘密探索機械人(ひみつ探偵ロボ)、BAANGAAN(バーンガーン)、MAGNA(マグナ)、FLASH(フラッシュ)、斯希利安(スペリオン)、自選兩機

敵軍	HP	EP
PTERAGAIST(プテラガイスト)x1	1600	400
ARMORGAIST(アーマーガイスト)x1	3300	150
HOMEGAIST(ホーンガイスト)x1	2400	300
THUNDERGAIST(サンダーガイスト)x1	3300	250

這一次的對手又是宇宙海賊，相信大家也非常了解他們的特性，只要以圍攻的攻擊方法，便可以輕易取勝。但要知道一些東西，便是秘密探索機械人的能力，他實在太弱了。

BATTLE39

MAIN SCENARIO：石像的丘(石像の丘)

PART 1



眾人在上一場戰鬥(BATTLE 38)救出了宇宙劍士——LIAN(ライアン)，接著LIAN便把他的經過告訴眾人。最後得知、LIAN是被一名叫AZRAEL(アズラエル)的人所封印著的，而當時AZRAEL(アズラエル)說LIAN是【力的獅子】，再者，在AZRAEL的口中、更有另隻獅子，那便是【魔術師的獅子】，那麼【魔術師的獅子】是誰？這一個問題給瞬兵想到，那便是利昂凱撒(レオンカイザー)。【力的獅子】是在東南東的方向，所以眾人便想【魔術帥的獅子】就在西北西的方向了罷。眾人為了尋找利昂凱撒(レオンカイザー)，便向這個方向出發，但在途中，竟然遇見一個和SIZUMA(シズマ)一無一樣樣貌的人，那便是GOUMA(ゴウマ)(看他的樣子也不是好人了罷……)，GOUMA(ゴウマ)呼叫自的手下，去阻止勇者們的去路。



BATTLE DATA

勝利條件：到達目的地

自軍：烏古多利安(ウィクトリオン)、BAANGAAN(バーンガーン)、黃金勇者(ゴルドラン)、CAPTAIN SHARK(キャプテンシャーク)、空影

敵軍	HP	EP
GOUMA(ゴウマ)x1	HP：600	EP：10
RABUTORU(ラブトル)x2	HP：450	EP：100
KESIGOTORU(ケツァコアトル)x1	HP：1000	EP：50
鬥飛魚x2	HP：1600	EP：200
ENZIRUB(エンジェルビー)x2	HP：1500	EP：200
台風男爵x1	HP：1540	EP：100
GARIMIS(ガリミムス)x2	HP：3000	EP：300



因為地形問題，令到不懂得飛的角色非常辛苦，不過有一個角色是可以避免的，便是黃金勇者(ゴルドラン)，因為他是可以和空影天地合体(GUTS技)，變成天灰黃金勇者(スカイゴルドラン)，這樣便可以飛了。不過GUTS技終於都是需要一段時間才可以使出的，若大家不想浪費時間，還是盡快走到目的地算了。因為敵人的數目也有很多，硬碰也是十分危險的。

PART 2

勇者們成功地到達了目的地——【魔術帥的獅子】的面前，看一看，【魔術帥的獅子】真的是利昂凱撒，於是勇者們便





立即把他復活過來。正當利昂凱撒復活了後，剛剛作戰失敗的GOUMA(ゴウマ)再一次呼叫手下出來攻擊勇者們，勇者們只好迎戰。

BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：利昂凱撒(レオンカイザー)、BAANGAAN(バーンガーン)、自選四機

敵軍：ENZIRUB(エンジェルビー)x7　HP：1500　EP：200

敵人的數目，以及敵人的實力，明顯是比起上一次低，再者我軍的人數增加了，所以這一場戰鬥是可以給一些等級低的角色去提高等級，唯一要注意的是若大家被敵人打中的話，是會產生睡眠的異常反應的，但有一些角色是會不受影響的(如：GREAT EXAKASIER(グレートエクスカイザー))，不過即使是中了睡眠，只要給敵人攻擊多一下及一段時間後，便可以回復正常。

BATTLE40

MAIN SCENARIO：石像的丘(石像の丘)

PART 1



眾人留在石像的丘的空中，在船裡、瞬兵及他的姊姊，問華利安(ウァリオン)一些有關GOUMA的事件，從華利安的口中得知，GOUMA的身體，便是SIZUMA的真正身體(即是SIZUMA的身體被GOUMA奪去)。不單只是身體，連SIZUMA體內的六種AFUTER(アフェタ)也奪去，若沒有那六種AFUTER(アフィダ)，SIZUMA便不能使用唯一能對抗【黑暗劍】的武器——【最期的劍】(【最期の劍】)。就在這個時刻，GOUMA又再出現，並向SIZUMA宣戰。

BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：烏古多利安(ウィクトリオン)、BAANGAAN(バーンガーン)、自選三機

敵軍	HP	EP
GOUMA(ゴウマ)x1	HP：300	EP：100
ENERMI BARD(エネミーバット)x1	HP：3000	EP：100

真是利害的一戰，竟然是人對機械人，單靠人的力量是沒有可能打倒機械人的(在這個遊戲裡……)，所以玩者只需一擊，便可以把GOUMA擊倒。再者，若把GOUMA擊倒，便可以完成這場戰鬥的。

PART 2

把GOUMA擊倒後，瞬兵並沒有把他幹掉，因為那是SIZUMA的身體。正當SIZUMA強迫GOUMA交出自己的身體之際，AZRAEL出現，SIZUMA被AZRAEL分散了注意力，而GOUMA就在這個時刻走了(不過都是AZRAEL叫他才走……)。接著AZRAEL說出瞬兵他們不是【正義】之士，原因是AZRAEL說他們人類常常殺害動物來求生，殺害昆虫等等的罪惡，還說除了神之外，沒有人可以斷定自己是【正義】。瞬兵聽到這些便失去了自信、目標。SIZUMA當然不會像瞬兵這樣，他知道敵人是想動搖自己的自信。最後，AZRAEL以誰是真正的【正義】為理由，向SIZUMA宣戰。





BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：烏古多利安(ウィクトリオン)

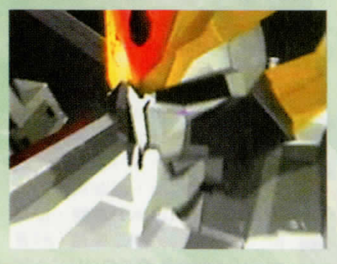
敵軍：AZRAEL(アズラエル)x1　HP：5000　EP：300

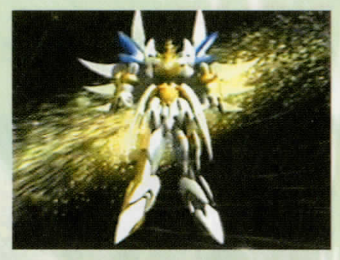
明顯是單對單的決鬥，不過這一次真是有難度了。因為烏古多利安(ウィクトリオン)的武器基本上全是射擊系的，而攻擊AZRAEL(アズラエル)，使用斬系的是比較有效，所以大家會覺得烏古多利安的攻擊力很弱的。這樣、唯一可以解救的方法便是盡量攻擊敵人的背部，這不但可以提高攻擊力，更可以令敵人反擊不能。



PART 3

SIZUMA成功地把AZRAEL打倒，但發覺他基本上是沒有任何傷害。之後AZRAEL問SIZUMA的【正義】是甚麼時，SIZUMA心裡想一下自己的【正義】，就發動了四種AFUTER（アフェタ）的力量，將烏古多利安變成橋古安（ギュラクシオン）。而AZRAEL看形勢不妙，便呼叫手下來幫助自己。而當時瞬兵也想出戰，但糟受他的姊姊阻止，所以便沒有出戰。





BATTLE DATA

勝利條件：把AZRAEL（アズラエル）擊倒

自軍：橋古安（ギュラクシオン）、自選七機

敵軍：AZRAEL（アズラエル）x1　HP：5000　EP：300

ENZIRUB（エンジェルビー）x5　HP：1500　EP：200



戰鬥的場地和剛才一樣，若不懂得飛行的機體是非常不便的，不過我軍的人數之多，令到敵人的實力下降，只要大家逐隻打倒，是一定可以取勝的。順帶一提，SIZUMA的強化機體橋古安（ギュラクシオン），武器基上是沒有甚麼改變，所以大家大可以看作以前的烏古多利安（ウィクトリオン）。

SUB SCENARIO：教會（BATTLE 40～45、發生兩次、戰鬥）

SPECIALBATTLE28

地點：教會

PART 1





GUNKID（ガンキッド）自從LIAN被AZRAEL捉了之後，便返回地球，尋找大道寺炎他們。但是地球已經被分裂了，這樣令到GUNKID找不到大道寺炎他們的行跟，更被敵人偷襲。

BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：GUNKID（ガンキッド）

敵軍：ENZIRUB（エンジェルビー）x4　HP：1500　EP：50



GUNKID（ガンキッド），我軍就只有他，而且能力也十分之低，要戰勝是很困難的，可以的是以背面攻擊及防衛等的戰術。不過，即使大家戰敗了也不要緊，因為這也可以進入PART 2的劇情裡。

PART 2

被眾多敵人包圍的GUNKID，前面又多了一個AZRAEL，呼叫LIAN的名字，因此LIAN在AZRAEL出手之前及時趕到，AZRAEL眼見LIAN出現，便派手下把他們消滅。



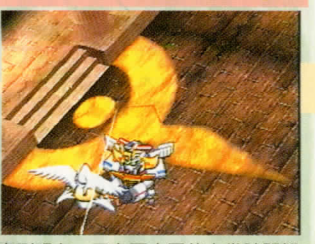


BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：GUNKID（ガンキッド）、LIAN（ライアン）、自選兩機

敵軍：ENZIRUB（エンジェルビー）x8　HP：1500　EP：50



我軍人數增至四人，在這個情況下、若要戰勝也不是一件困難的事，因為敵人的實力真是不強，所以只要集中攻擊便可以取勝。

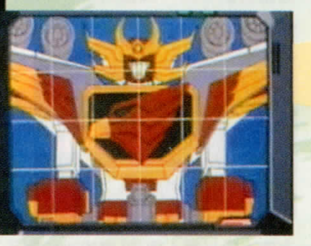
BATTLE41

MAIN SCENARIO：石像的丘（石像の丘）

眾人仍然留在石像的丘的半空中，自從上一次AZRAEL的影響之後，瞬兵垂頭喪氣直到現在，已有不少同伴去嘗試開解他，但最終當然是不行了罷。另一方面，疲勞過度的SIZUMA從夢中醒了過來，



同時、瞬兵探訪剛剛修理完成的華利安，從華利安口中得知，因為上一次SIZUMA不是為了自己而戰，而是為了朋友而戰，所以就發動了四種AFUTER（アフェタ）的力量，但正因為只有四種、而令到身體負荷過重。若有齊六種AFUTER（アフェタ），SIZUMA的身體便不會再次受損（當發動AFUTER（アフェタ）的力量時……）。瞬兵知道此事後，便找到現在的目標，便是尋找餘下兩種的AFUTER。正當這兩位戰士回復力量之際，敵人竟然向眾人的飛船偷襲，於是大道寺炎便以剛修理完成的SUPER FIRE DAGWON（Sファイアーダグオン）出擊。接著，超級黃金勇者（グレートゴルドラン）及BAANGAAN（バーンガーン）也紛紛出擊。





BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：SUPER FIRE DAGWON（Sファイアーダグオン）、超級黃金勇者（グレートゴルドラン）、BAANGAAN（バーンガーン）、自選三機

敵軍：ENZIRUB（エンジェルビー）x5　HP：1500　EP：200



十分有趣的一戰，因為大家身處在一個飛船上面戰鬥。大家最好就派一些懂得飛行的機體出擊，因為在地圖上的藍色地區是需要飛行才可以行走的，若不懂飛行，便只能在飛船上行走。最後，大家要注意的便是超級黃金勇者（グレートゴルドラン）的射程，是非常之遠的，而攻擊力也不是太差，在這一戰要多些使用啊！

BATTLE42

MAIN SCENARIO：AZRAEL的神殿（アズラエルの神殿）

PART 1

眾人為了拿取第五種AFUTER，便來到AZRAEL的神殿，因為第五種AFUTER就在AZRAEL的體內，若要得到AFUTER，便一定要把AZRAEL擊倒，於是雙方便開始戰鬥。

BATTLE DATA

勝利條件：把AZRAEL擊倒

自軍：烏古多利安（ウィクトリオン）、馬客斯希利安（マッハスベリオン）、BAANGAAN（バーンガーン）、自選三機

敵軍：AZRAEL（アズラエル）x1　HP：6000　EP：200

ENZIRUB（エンジェルビー）x8　HP：1800　EP：225

這一次是眾人在AZRAEL的神殿和AZRAEL決戰。戰場的地形像一個旋渦，正因為這樣，眾人一直前進，便只有前面的敵人。敵人ENZIRUB（エンジェルビー）的脆弱，令到眾人很容易便到達神殿的中心。在神殿的中心，除了AZRAEL之外，還有一些ENZIRUB。看見這個局勢，千萬不要過於心急去攻擊AZRAEL，因為這引來其他ENZIRUB的圍攻，是非常危險的，還是把所有ENZIRUB幹掉，才攻擊AZRAEL。這會安全得多。



PART 2

剛才的攻擊竟然對AZRAEL完全無效，接著瞬兵和洋彼此都領略了一種溫暖，



BAANGAAN和斯希利安便合体成GREAT BAANGAAN（グレートバーンガーン），再一次和AZRAEL決戰。



BATTLE DATA
勝利條件：把AZRAEL擊倒
自軍：斯希利安（スペリオン）、GREAT BAANGAAN（グレートバーンガーン）、自選四機
敵軍：AZRAEL（アズラエル）x1　HP：6000　EP：200
ENZIRUB（エンジェルビー）x8　HP：1800　EP：225



合体後的GREAT BAANGAAN（グレートバーンガーン），實力真是增強了不少，再者除了位置之外，所有東西也和剛才一樣，大家只要一開始把後面的ENZIRUB擊倒，便會完全和剛才的戰鬥一樣。

SUB SCENARIO：G ISLAND CITY（BATTLE 42～44、發生兩次）、警視BRAVE POLICE（警視ブレイブポリス）（BATTLE 42～45、發生兩次、戰鬥）、野戰病院（BATTLE 42～44、發生兩次）、天野平和科學研究所（BATTLE 42～44）、鐵的城（BATTLE 42～44、發生兩次）、OKOSAMA LAND（おこさまランド）（BATTLE 42～45、戰鬥）、波捷的城（ブッチョの城）（BATTLE 42～45、發生兩次）、地球防衛機構軍（BATTLE 42～44）、AZRAEL的神殿（BATTLE 42～45、戰鬥）、教會（BATTLE 42～44、發生兩次）

SPECIAL BATTLE 29

地點：警視BRAVE POLICE（警視ブレイブポリス）

PART 1

勇太、瞬兵及SIZUMA到警視BRAVE POLICE一訪。一見到十三便聽到不好的消息，便是現時在大江戶LAND經常有一些黑影出沒，而十三懷疑是SHOGUN・MIHUNE（ショーグン・ミフネ），所以便請勇太他們去調查一下。勇太他們來到大江戶LAND不久，SIZUMA便糟受飛鏢襲擊，接著更有些忍者出來，此時SIZUMA和刃紫龍便叫瞬兵他們走先，而自己就和忍者們作戰。同時，也有不少人上前幫助SIZUMA和刃紫龍。



BATTLE DATA
勝利條件：把SHOGUN・MIHUNE（ショーグン・ミフネ）擊倒
自軍：SIUDO RYO（シャドーリュウ）、TABOGAU（ターボカイ）、內藤露娜（內藤ルンナ）、SIZUMA（シズマ）、FIRE EN（ファイヤーエン）、THUNDER RAI（サンダーライ）、ARMOR SIN（アーマーシン）、火鳥勇太郎、WING YOKU（ウイングヨク）、DRILL GEKI（ドリルゲキ）、SAPPOKU・GAIE（サポーグ・ガイ）、露娜（ルナ）
敵軍：下忍 x8　HP：150　EP：50
SHOGUN・MIHUNE（ショーグン・ミフネ）x1　HP：1000　EP：100

以人作戰的戰鬥又來了，這次是我軍以分散式包圍敵人，下忍的實力非常弱（都有名字給你看吧……），所以大家是可以一開始便走到中央，把下忍一一消滅，但要注意的是SHOGUN・MIHUNE，他的攻擊力非常強，下過就只有近距離的攻擊。在這個情況，大家還是最好攻擊他的背面或使用遠距離的攻擊。這樣便可以取勝。



PART 2

SHOGUN・MIHUNE的手下，突然發現一個藏寶圖，於是SHOGUN・MIHUNE便去尋找這個寶物，結果他找到了很多的金錢，還立即宣布大江戶LAND獨立。於是勇者們便出去阻止他。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：沙多丸（シャドウ丸）、空影、SHADOW DAGWON（シャドーダグオン）、BIG VOLFOGG（ビッグボルフォッグ）、加基路（カゲロン）
敵軍：SHOGUN ROBOT（ショーグンロボ）x1　HP：6000　EP：255

敵人只得一個，而且射程只有一，攻擊力雖然不錯，但是我軍有五個機體，只要圍攻他，他就會很快倒下。

SPECIAL BATTLE 30

地點：OKOSAMA LAND（おこさまランド）

在OKOSAMA LAND（おこさまランド），看見兩個原種，他們這一次說要報仇，之後他們為了增強自己的實力，便合体起來。大河幸太郎知道此事之後便立即派GAIE他們出發。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：超龍神、擊龍神、GAOGAIGAR（ガオガイガー）、GORDI MERGE（ゴルディーマーグ）、BIG VOLFOGG（ビッグボルフォッグ）、MIKE SOUNDERS 13th（マイクサウンダース13世）、KING ZIITA（キングジェイター）
敵軍：ZX-07 x1　HP：4600　EP：200
ZX-11 x1　HP：7000　EP：100



這一戰，明顯是敵人的能力比較強，無論攻擊力、防衛力以及HP值，都有一定的實力。幸好的是敵人只有兩個，因此大家可以以超龍神、擊龍神、GAOGAIGAR及KING ZIITA這些攻擊力較高的機體圍攻他們，這樣便可以輕易取勝。而GORDI MERGE、BIG VOLFOGG、MIKE SOUNDERS 13th，他們都是做一些回復工作又或找緊機會向敵人的背面攻擊。

SPECIAL BATTLE 31

地點：AZRAEL的神殿（アズラエルの神殿）

PART 1

黃金勇者的主人們，在AZRAEL的神殿裡談及怎樣可以去到黃金鄉里讚多拉（レジェンドラ）時，突然有一個自稱是里讚多拉（レジェンドラ）的王的人出現，接著眾人發現他不懂里讚多拉的語言，更知道他是假扮的。而自稱是里讚多拉的王的人也露出真面目，原來他的真正身份是素多拉女王（ソドラ女王），他更想代替眾人去尋找里讚多拉，所以便要消滅眾人，而派出了他自己製造的機械人——黃金素勇者（ゴルソドラン），黃金素勇者的樣貌是非常像黃金勇者的，因為這個是彷製品，而這彷製品的能力更比真的強勁22%的。接著，天灰黃金勇者（スカイゴルドラン）便出來迎戰。



BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：天灰黃金勇者（スカイゴルドラン）
敵軍：黃金素勇者（ゴルソドラン）x1　HP：6400　EP：330

這一戰真的是像自己打自己，當然敵人的招式是和我們不同的，但他的實力是比天灰黃金勇者強22%的，所以大家最好向他的背面攻擊，當然還有使用GUTS技了罷。

PART 2

雖然天灰黃金勇者已把黃金素勇者擊倒，但看來敵人沒有半點傷害，看來形勢相當不妙。就在這一刻，各勇者也上前幫助黃金勇者，誰知素多拉女王(ソドラ女王)也呼一班彷製機械人，來對付勇者們，而且全部也是比起我們的機體22%強勁。接著，GAOGAIGAR(ガオガイが一)、CAPTAIN SHARK(キャプテンシャーク)及烏古多利安(ウィクトリオン)也會出來相助。



BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：天灰黃金勇者(スカイゴルドラン)、BAANGAAN(バーンガーン)、KING EXA KASIER(キングエクスカイザー)、超能加爾(マイトガイン)，武裝合体火鳥號(ファイバード)、FIRE DAGWON(ファイアーダグオン)、泰丹・X(ダ・ガーンX)、J-DECKER(ジェイデッカー)GAOGAIGAR(ガオガイが一)、CAPTAIN SHARK(キャプテンシャーク)、烏古多利安(ウィクトリオン)

敵軍	HP	EP
黃金素勇者(ゴルソドラン)x1	HP：6400	EP：330
ESOX KASIER(エソスカイザー)x1	HP：4000	EP：300
素鳥號(ソイバード)x1	HP：5600	EP：250
素多(ソ・ドーン)x1	HP：8800	EP：280
超素加爾(マイソガイン)x1	HP：6000	EP：300
SO-DECKER(ソーデッカー)x1	HP：6400	EP：330
SOA DAGWON(ソイアーダグソン)x1	HP：5500	EP：400
BASOGASO(バーソガーソ)x1	HP：5000	EP：15

勇者對假勇者！十分有趣的一戰，不過也是十分浪費時間的一戰。因為敵人的HP實在太高了，戰鬥的時間也相對地長，而且我軍的HP有限，除了J-DECKER外，都沒有誰可以回復HP，所以在有機會使用GUTS技時，還是最好選擇合体，因為這是可以回復HP，更可以提自己機體的能力，而敵人便再不是高過我們22%了罷。這樣戰鬥會變得越來越輕鬆，不過有一點一定要注意，便是CAPTAIN SHARK了，由於他的能力不是太高的關係，還是不進入戰場好。



第八章——闇的終結（闇の終焉）

BATTLE43

MAIN SCENARIO：死的大地(死の大地)

PART 1

眾人來到了藏有最後AFUTER(アフェタ)的地方，正當眾人尋找AFUTER時，NECRO(ネクロ)出現。SIZUMA一眼便看得出他便是擁有最後AFUTER的人，SIZUMA想立即和他開戰，誰知NECRO(ネクロ)竟然召喚已被眾人消滅的加夫(ガーブ)和夫利亞(ブレア)出來。並說他們才是眾人的對手，之後便走了。這樣、眾人只好和他們交戰。



BATTLE DATA

勝利條件：把加夫(ガーブ)和夫利亞(ブレア)擊倒

自軍：BAANGAAN(バーンガーン)、烏古多利安(ウィクトリオン)、自選四機

敵軍	HP	EP
加夫(ガーブ)x1	HP：6600	EP：200
夫利亞(ブレア)x1	HP：4000	EP：250
台風男爵x2	HP：2400	EP：200
RABUTORU(ラブトル)x2	HP：1400	EP：100

這一場戰鬥的對手是以前的首腦，相信大家已對他們的行動早有認識，已沒有甚麼地方值得注意，使用集中攻擊的方法，把他們一一擊倒。

PART 2

眾人戰勝了加夫和夫利亞後，便再次遇到NECRO(ネクロ)，這次NECRO和剛才一樣，召喚已被眾人消滅的人，索多(シード)、多沙(ドーザ)，接著NECRO又走了。當然眾人便要和索多(シード)、多沙(ドーザ)交戰。



BATTLE DATA

勝利條件：把索多(シード)和多沙(ドーザ)擊倒

自軍：BAANGAAN(バーンガーン)、烏古多利安(ウィクトリオン)、自選四機

敵軍	HP	EP
索多(シード)x1	HP：5000	EP：550
多沙(ドーザ)x1	HP：7000	EP：360
鬥飛魚x2	HP：1900	EP：300
KETUKOTORU(ケツァコアトル)x2	HP：2000	EP：100

基本上是和剛才的戰鬥差不多，又是以前的頭目，但唯一北要注意的是索多(シード)，因為他是一個懂得使用地圖武器的人。所以建議大家還是盡早把他消滅。



BATTLE44

MAIN SCENARIO：死的大地(死の大地)

PART 1

(シード)和多沙(ドーザ)擊倒後，便繼續出發，前進了不久，眾人便發現已經有一些敵人在旁邊，此時，瞬兵的姊姊感覺到敵人正在浪費我們的時間，但已沒有辦法了，只好迎戰。

BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：BAANGAAN(バーンガーン)、自選五機

敵軍	HP	EP
尼多(ネレイド)x2	HP：2500	EP：300
GANIMI(ガニメデ)x3	HP：1700	EP：150
OBERO(オベロン)x2	HP：4000	EP：200
KETUKOTORU(テイタン)x1	HP：3000	EP：250

貫通系的死光來攻擊數個敵人(如：GREAT EXA KASIER(グレートエクスガイサー)的GREAT CRASHER(グレートフラッシャー))，這樣便可以快些消滅敵人。還有一樣東西是需要注意的，就是千萬不要單獨走進敵陣，因為這便會被敵人圍攻，是很危險的。



PART 2

勇者們擊倒了敵人後，NECRO便出現在瞬兵面前，NECRO說出真正的罪人就是人類，人類是不應該住在這個星球上。瞬兵當然反對伯這個說法，從瞬兵口中，這只是小小的錯，不至於這樣嚴重。這樣NECRO使用武力去這個問題。

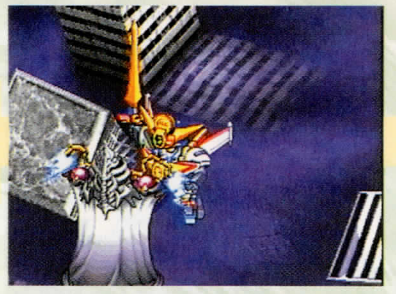


BATTLE DATA

勝利條件：把NECRO 擊倒

自軍：BAANGAAN(バーンガーン)、自選七機

敵軍	HP	EP
NECRO(ネクロ)x1	HP：6000	EP：500
ERE(エレ)x4	HP：1200	EP：300
ENERMI BARD(エネミーバット)x2	HP：2200	EP：100



和NECRO的直接戰鬥，大家可以先把ERE(エレ)擊倒，接著便全力攻擊NECRO，要注意一些東西，使用射擊系的攻擊NECRO是會比較有效的，若在近距離攻擊他，你便會受到他的反擊，而攻擊力也是很強，當然只是指在近距離的戰鬥，距離遠的話，便不同了。因此，那兩個ENERMI BARD是可以不理的。

SUB SCENARIO：G ISLAND CITY(BATTLE 44～45、發生兩次)、淺間山(BATTLE 44～45、戰鬥)、RE-01(BATTLE 44～45)、ON-04(BATTLE 44～45)、野戰病院(BATTLE 44～45、發生兩次)、天野平和科學研究所(BATTLE 44～45、發生兩次)、龍的谷(BATTLE 44～45、發生兩次)、瑪利亞的家(マリアの家)(BATTLE 44～45)、鐵的城(BATTLE 44～45)、地球防衛機構軍(BATTLE 44～45)、教會(BATTLE 44～45)、AZRAEL的神殿(BATTLE 44～45、戰鬥)

SPECIALBATTLE32

地點：淺間山

PART 1

GREAT EXA KASIER(グレートエクスガイサー)、GOD MAX(ゴッドマックス)和ULTRA LAKER(ウルトラレイカー)三人去到宇宙海賊的所在地——淺間山，而然是所在地，不久宇宙海賊們已經出現，接著他們便開始戰鬥。



BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：GREAT EXA KASIER(グレートエクスガイサー)、GOD MAX(ゴッドマックス)和ULTRA LAKER(ウルトラレイカー)

敵軍	HP	EP
PTERAGAIST(プテラガイスト)x1	HP：1600	EP：400
ARMORGAIST(アーマーガイスト)x1	HP：2500	EP：300
HOMEGAIST(ホーンガイスト)x1	HP：2400	EP：300
THUNDERGAIST(サンダーガイスト)x1	HP：3300	EP：450

三對四的一戰，不過不用擔心，因為敵人的實力實在不強，但是要記著，GREAT EXA KASIER的能力比起其餘兩人也強，所以是可以一個打兩個，甚至三個。

PART 2

成功地把四名宇宙海賊擊倒的GREAT EXA KASIER，自己心裡知道還有一個首領DINOGAIST(ダイノガイスト)還沒擊倒，不久DINOGAIST出來了，更和GREAT EXA KASIER作最後的決戰。

BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：GREAT EXA KASIER(グレートエクスガイサー)

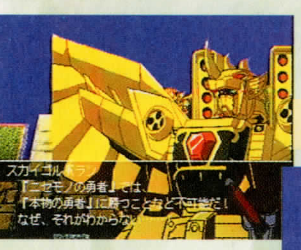
敵軍	HP	EP
DINOGAIST(ダイノガイスト)x1	HP：6000	EP：300

基本上GREAT EXA KASIER的實力比DINOGAIST高出不少，只要大家不要被敵人攻擊背部，而攻擊敵人，便可以取勝。

SPECIALBATTLE33

地點：AZRAEL的神殿

突然之間，在AZRAEL的神殿裡又聽到一個怪聲，那個又是素多拉女王，他說自己經復活，還說上一次落敗是因為人數不足的問題，這一次已不會再輸。天灰黃金勇者及BAANGAAN便立即趕到現場，在那時，眾人竟然見到一個黑色機械人——黑加爾(ブラックマイトガイン)，超能加爾一看見這個情形便立即出來，眾人還很害怕、因為素多拉女王說黑加爾是他自己拾來修理而成的，超能加爾當然不想和黑加爾戰鬥。誰知、黑加爾原來早已回復自由，沒有被敵人操控，沒有被敵人操控的黑加爾，是正義的勇者，便協助我軍打倒素多拉女王。

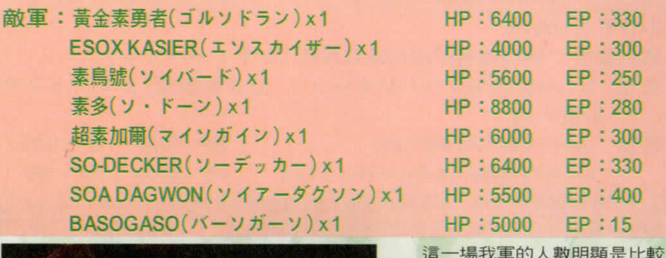


BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：天灰黃金勇者(スカイゴルドラン)、BAANGAAN(バーンガーン)、黑加爾(ブラックマイトガイン)、超能加爾(マイトガイン)、自選兩機

敵軍	HP	EP
黃金素勇者(ゴルソドラン)x1	HP：6400	EP：330
ESOX KASIER(エソスカイザー)x1	HP：4000	EP：300
素鳥號(ソイバード)x1	HP：5600	EP：250
素多(ソ・ドーン)x1	HP：8800	EP：280
超素加爾(マイソガイン)x1	HP：6000	EP：300
SO-DECKER(ソーデッカー)x1	HP：6400	EP：330
SOA DAGWON(ソイアーダグソン)x1	HP：5500	EP：400
BASOGASO(バーソガーソ)x1	HP：5000	EP：15



這一場我軍的人數明顯是比較小，但是我們可以選擇兩部較強的機體出戰，再者黑加爾有一招真是非常利害，那便是DOUBLE動輪劍(ダブル動輪劍)(和超能加爾的合体技……)，攻擊非常強，接近甚至超越了GUTS技，可惜的只是消費EP比較多，不過也十分足夠。這一場戰鬥，大家大可以以剛才SPECIAL BATTLE 31的作戰方法去作戰，因為基本上是一無一樣的。



第九章——宿命的對決(宿命の對決)

BATTLE45

MAIN SCENARIO：魔窟

為了把敵人斬草除根，眾人決定走到魔窟裡，與敵人決一死戰。因為魔窟和外面世界是有隔膜的，所以SIZUMA便以刀把這個隔膜消滅，同時他感覺到GOUMA的存在，SIZUMA便不顧一切走到GOUMA那裡，並和他決戰。



BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：BAANGAAN（バーンガーン）、烏古多利安（ウィクトリオン）、自選一機
敵軍：GOUMA（ゴウマ）x1　HP：6000　EP：500

雖然對方是人，但這次的HP竟然有6000，而且防衛也不是太差。一些斬或砍系的武器是比較有效的。幸好，GOUMA說到底也是人，他是沒有遠距離的攻擊的，而攻擊力也很弱，其實這一場戰鬥也是非常輕鬆的。

BATTLE46

MAIN SCENARIO：魔窟

PART 1

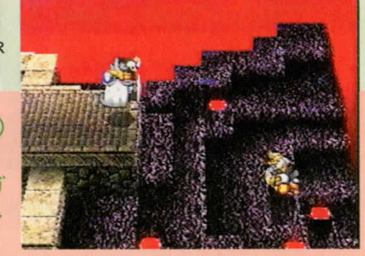
戰勝了GOUMA之後，眾人便來到魔窟的內部。在途中，SIZUMA和GOUMA約定了當打倒NECRO之後決鬥，更約定了若SIZUMA便把身體還給SIZUMA。到了魔窟的中心，SIZUMA看不見NECRO或GODEATH（ゴーデス），便把破壞魔窟內的機器，以引他們出來。



BATTLE DATA
勝利條件：破壞所有ENERMI BARD（エネミーバット）
自軍：BAANGAAN（バーンガーン）、烏古多利安（ウィクトリオン）、自選六機

敵軍	HP	EP
GANIMDE（ガニメデ）x3	HP：1000	EP：100
ENERMI BARD（エネミーバット）x4	HP：3000	EP：100

只需要破壞四個ENERMI BARD便可以過關，真的是非常容易，因為敵人的數目不是太多，而ENERMI BARD若要製造一隻敵人出來也需要一段長的時間。所以大家一開先消滅三部GANIMDE，然後才攻擊ENERMI BARD，便可以在沒有敵人狀態下攻擊ENERMI BARD。

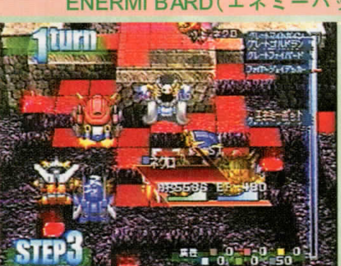


PART 2

破壞了ENERMI BARD的SIZUMA再繼前進，便看見NECRO，SIZUMA為了取回最後一種AFUTER（アフェタ），便和NECRO戰鬥。

BATTLE DATA
勝利條件：把NECRO（ネクロ）擊倒
自軍：BAANGAAN（バーンガーン）、烏古多利安（ウィクトリオン）、自選六機

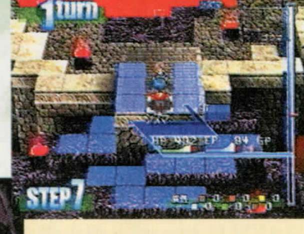
敵軍	HP	EP
NECRO（ネクロ）x1	HP：6000	EP：500
ERE（エレ）x4	HP：1200	EP：300
ENERMI BARD（エネミーバット）x2	HP：2200	EP：100



若大家有細心觀察，便會發現這場戰鬥是和BATTLE 44 PART 2一樣的，當然除了地形及強制使用烏古多利安之外，所以大家可以依照BATTLE 44 PART 2的戰法作戰。

PART 3

SIZUMA戰勝了NECRO後，並取回最後一種AFUTER。此時GOUMA出現，因為這是他們的約定，所以他們現在開始決鬥。



BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：SIZUMA
敵軍：GOUMA x1
HP：300
EP：500

SIZUMA和GOUMA的決鬥，GOUMA的實力和SIZUMA相比真是差得太遠了，SIZUMA只需攻擊兩三次，便可以把GOUMA擊倒。

PART 4

被SIZUMA擊倒的GOUMA，他原來就是【黑暗劍】，而GODEATH（ゴーデス）把GOUMA体內的【黑暗劍】力量叫走，而GOUMA就此失去生命，餘下的只是身體而已。GODEATH得到了【黑暗劍】的力量後，變成了一部機械，並向SIZUMA宣戰，而SIZUMA眼見自己的身體，便立即和自己的身體融合，因為SIZUMA已集齊六種AFUTER，他便發動全身的力量，以橋古安（ギュラクシオン）出擊。





BATTLE DATA
勝利條件：把GODEATH（ゴーデス）擊倒
自軍：橋古安（ギュラクシオン）、BAANGAAN（バーンガーン）、自選六機

敵軍	HP	EP
GODEATH（ゴーデス）x1	HP：9999	EP：800
台風男爵 x2	HP：1600	EP：100
鬥飛魚 x2	HP：1600	EP：200
ENERMI BARD（エネミーバット）x2	HP：3000	EP：100
KETUKOTORU（ケツァコアトル）x2	HP：3000	EP：100
RABUTORU（ラプトル）x2	HP：500	EP：250
SIURUTA（シールダー）x2	HP：2400	EP：200



和GODEATH（ゴーデス）的決戰，一開始最好都是把所有小角色打倒，不過ENERMI BARD是可以不用理會的，GODEATH的能力不是太強，但也不可以輕視，因為HP實在太過高了，而他一擊也可以給我們700左右的傷害，所以FIRE J-DECKER（ファイヤージェイデッカー）這些可以回復HP的機械人最好都是派他出戰。最後當然以圍攻及攻擊背面的方法攻擊GODEATH吧。



第十章——機界昇華終結

BATTLE47

MAIN SCENARIO：オービットベース

魔窟破壞了，地球終於回復以前的樣貌了，眾人也成功從崩壞的魔窟裡逃出來。但眾人一逃出來時，便收到大河幸太郎的通訊，內容是在宇宙裡發現了一隻機界31原種全集合体——Z MASTER(Zマスター)，由於他的外殼相當堅固，眾人便決定走進Z MASTER(Zマスター)的體內進行破壞。



BATTLE DATA

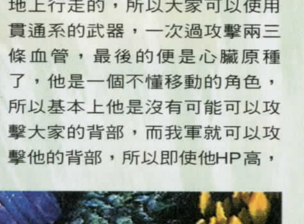
勝利條件：把心臟原種擊倒

自軍：GAOGAIGAR(ガオガイガー)、KING ZIITA(キングジェイター)、自選四機

敵軍	HP	EP
心臟原種 x1	HP：9999	EP：500
血管 x4	HP：3000	EP：300
ENERMI BARD(エネミーバット) x2	HP：1500	EP：200



血管的能力都是比較弱而又是地上行走的，所以大家可以使用貫通系的武器，一次過攻擊兩三條血管，最後的便是心臟原種了，他是一個不懂移動的角色，所以基本上他是沒有可能可以攻擊大家的背部，而我軍就可以攻擊他的背部，所以即使他HP高，也可以很輕鬆便擊倒他。當然也要使用FIRE J-DECKER來回復HP。



最終章——在時間的他(時の彼方で)

BATTLE48

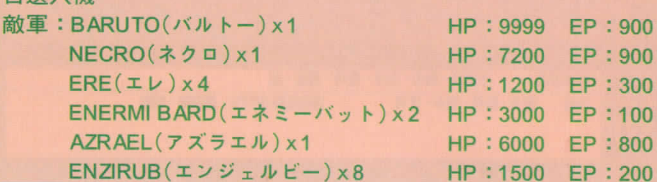
MAIN SCENARIO：バルドー戰

擊倒心臟原種後，原來BARUTO(バルトー)已經給收了【黑暗劍】。接著，瞬兵的姊姊想到一個方法來攻擊BARUTO，便是先以飛船的主砲【轟爆】攻擊BARUTO，然後叫勇者們攻擊BARUTO。眾人知道戰術後，便立即行動。

BATTLE DATA

勝利條件：把BARUTO(バルトー)擊倒

自軍：橋古安(ギュラクシオン)、BAANGAAN(バーンガーン)、自選六機



敵軍	HP	EP
BARUTO(バルトー) x1	HP：9999	EP：900
NECRO(ネクロ) x1	HP：7200	EP：900
ERE(エレ) x4	HP：1200	EP：300
ENERMI BARD(エネミーバット) x2	HP：3000	EP：100
AZRAEL(アズラエル) x1	HP：6000	EP：800
ENZIRUB(エンジェルビー) x8	HP：1500	EP：200





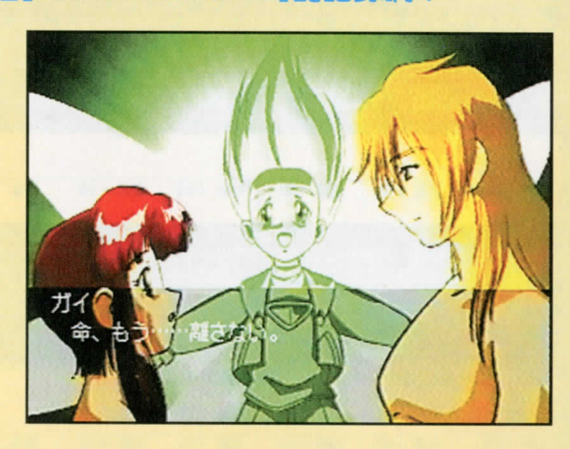
這是最後的一戰，敵人的數目也不少。因為BARUTO的移動力只有二，而也希望可以在BARUTO來到的時候已把其餘的敵人消滅(ENERMI BARD除外……)，所以便四個機體向左，四個機體向右。當BARUTO走到過來時，眾人便要全力攻擊他，大家需要注意一些事情，BARUTO的實力真是非常強，若不使用背面攻擊，基本上是很難才可以打中他。而且千萬不要排成一條直線，因為BARUTO是懂得貫通系攻擊的(一擊便可以有1000以上的傷害度…………)，和不要反擊，因為通都會是打不中的，而且更浪費自己HP。還有要派一些可以回復HP的角色出戰，如：FIRE J-DECKER。





後記

若大家完成了遊戲後，是會有一個CLEAR DATA(嘢慗喺埗　嚟)記錄的，若大家使用這個記錄來進行遊戲的話，便可以看到勇者王的最後一個EVENT，大家有興趣的話是可以試試的。不過又有可能(只是可能……)是繼【BRAVE SAGA 3】的記錄啊！



THE END



TEXT BY：悟空



PS
製造商：TGL
售價：　容量：CD-ROM
記憶：　發售日：年 月 日
SLG／MEM／2P

機械人大戰α全角色資料表

(注)所有角色能力全部以lv1計算



名稱　史力加(スレッガー=ロウ)
格鬥 122　反應 158　回避 163　射擊 139　技量 168　命中 168
精神指令　超根性、信賴、氣合、鐵壁、熱血、捨身
地形　空A、陸A、海C、宇A　特殊技能　GATS、盾防御、切落



名稱　基利(ギレン=ザビ)
格鬥 88　反應 154　回避 153　射擊 117　技量 152　命中168
精神指令　氣合、鐵壁、必閃、熱血、超根性、必中
地形　空B、陸B、海C、宇A　特殊技能　底力、天才



名稱　基斯莉阿(キシリア=ザビ)
格鬥 88　反應 160　回避 153　射擊 117　技量 152　命中 167
精神指令　根性、鐵壁、熱血、必閃、氣合、隱身
地形　空B、陸B、海C、宇A　特殊技能　無



名稱　多斯路(ドズル=ザビ)
格鬥 140　反應 162　回避 148　射擊 138　技量 178　命中 175
精神指令　鐵壁、氣合、魂、超根性、熱血、戰慄
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能　底力



名稱　麥高比(マ=クベ)
格鬥 117　反應 155　回避 110　射擊 115　技量 171　命中 159
精神指令　根性、加速、必閃、挑撥、集中、擾亂
地形　空B、陸A、海C、宇A　特殊技能 無



名稱　(ランバ=ラル)
格鬥 144　反應 165　回避 160　射擊 145　技量 186　命中 175
精神指令　超根性、熱血、鐵壁、必閃、自爆、挑撥
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 底力、盾防御、切落



名稱　古拿偉斯(クラウレ=ハモン)
格鬥 100　反應 150　回避 141　射擊 110　技量 161　命中 146
精神指令　集中、激勵、補給、信賴、愛、復活
地形　空B、陸A、海B、宇A　特殊技能 無



名稱　古拉賓(クランプ)
格鬥 116　反應 155　回避 141　射擊 128　技量 165　命中 170
精神指令　根性、氣合、脫力、熱血、自爆、友情
地形　空B、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御



名稱　基拿哈姆(コズン=グラハム)
格鬥 122　反應 158　回避 145　射擊 119　技量 165　命中
169
精神指令　根性、信賴、必中、超根性、熱血、挑撥
地形　空B、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御



名稱　阿哥斯(アコース)
格鬥 130　反應 157　回避 135　射擊 100　技量 160　命中 170
精神指令　必中、努力、擾亂、必閃、自爆、鐵壁
地形　空B、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御



名稱　波魯(シャリア=ブル)
格鬥 94　反應 167　回避 161　射擊 130　技量 175　命中
178



地形　空B、陸B、海C、宇A　特殊技能 NEW TYPE
名稱　佳亞(ガイア)
格鬥 125　反應 161　回避 157　射擊 123　技量 182　命中 174



地形　空B、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落
名稱　奧迪加(オルテガ)
格鬥 117　反應 160　回避 154　射擊 120　技量 174　命中 173



地形　空B、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落
名稱　馬殊(マッシュ)
格鬥 129　反應 160　回避 153　射擊 122　技量 172　命中174



精神指令　超根性、必中、挑撥、加速、必閃、熱血
地形　空B、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落
名稱　(コンスコン)
格鬥 95　反應 150　回避 130　射擊 115　命中132



精神指令　必閃、氣合、隱身、加速、鐵壁、擾亂
地形　空A、陸C、海B、宇B　特殊技能 無
名稱　度古華(トクワン)
格鬥 118　反應 149　回避 125　射擊 122　技量 160　命中155



精神指令　加速、手加減、激勵、必中、奇襲、再動
地形　空B、陸A、海A、宇B　特殊技能 盾防御
名稱　古莉斯捷(クリスチーナ=マッケンジー)

精神指令　努力、必閃、必中、熱血、激勵
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落
名稱　哈拿多(バーナード=ワイズマン)



精神指令　偵察、鐵壁、熱血、超根性、努力、奇襲
地形　空B、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落
名稱　哈迪(シュタイナー=ハーディ)



精神指令　捨身、激勵、熱血、信賴、集中、友情
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落
名稱　哥奧(コウ=ウラキ)



精神指令　必閃、熱血、覺醒、努力、必中、魂
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落
名稱　基斯(チャック=キース)



精神指令　必閃、根性、狙擊、信賴、必中、幸運
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 盾防御、切落
名稱　賈圖(アナベル=ガトー)



精神指令　熱血、集中、魂、鐵壁、超根性、激鬥
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 底力、盾防御、切落
名稱　捷斯拿(ケリィ=レズナー)





精神指令　超根性、必閃、鐵壁、努力、熱血、攪亂
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 底力、盾防御
名稱　絲瑪(シーマ=ガラハウ)

精神指令　根性、加速、熱血、挑撥、必閃、攪亂
形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 底力、盾防御、切落
名稱　艾基哥(エギーユ=デラーズ)



精神指令　必中、激勵、攪亂、信賴、友情、魂
地形　空A、陸C、海C、宇A　特殊技能 無
名稱　希路拿路(ベルナルド=モンシア)



精神指令　根性、幸運、氣合、必閃、熱血、友情
地形　空B、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落
名稱　沙華斯(サウス=バニング)



精神指令　手加減、信賴、狙擊、集中、熱血、魂
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 GATS、盾防御、切落
名稱　加利華斯(カリウス)

名稱	格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中	精神指令	地形	特殊技能
加美尤(カミーユ=ビダン)	120	167	171	148	177	179	必閃、熱血、氣合、集中、狙擊、魂	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
古華多洛(クワトロ=バジーナ)	124	165	174	148	184	177	集中、熱血、魂、必閃、覺醒、戰慄	空A、陸A、海A、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
愛瑪(エマ=シーン)	105	162	151	136	162	165	努力、必閃、必中、集中、熱血、魂	空B、陸A、海B、宇A	盾防御、切落
阿寶利(アポリー)	115	156	148	115	165	145	根性、信賴、熱血、集中、友情	空B、陸A、海B、宇A	盾防御、切落
羅希路多(ロベルト)	111	154	145	116	160	142	偵察、根性、鐵壁、集中、氣合、熱血	空B、陸A、海B、宇A	盾防御、切落
希基爾(ヘンケン=ベッケナー)	82	151	115	108	165	132	根性、信賴、熱血、努力、必中、愛	空A、陸C、海C、宇A	無
科(フォウ=ムラサメ)	108	169	161	142	168	172	超根性、必閃、捨身、鐵壁、集中、魂	空A、陸A、海B、宇A	強化人、盾防御、切落
科(フォウ=ムラサメ)	108	169	161	142	168	172	集中、信賴、熱血、必閃、愛、奇蹟	空A、陸A、海B、宇A	強化人、盾防御、切落
花園麗(ファ=ユイリィ)	106	158	145	108	158	142	信賴、根性、激勵、幸運、必閃、愛	空A、陸A、海B、宇B	NEW TYPE、盾防御、切落
亞力(カツ=コバヤシ)	106	155	141	100	155	135	努力、偵察、愛、必閃、熱血、補給	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
馬茜(セイラ=マス)	95	157	142	113	155	139	信賴、激勵、熱血、幸運、集中、愛	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
斯莉多(ジェリド=メサ)	130	166	157	136	176	176	根性、加速、努力、熱血、必閃、挑撥	空A、陸A、海A、宇A	盾防御
瑪華亞(マウアー=ファラオ)	114	164	148	123	171	174	集中、激勵、復活、手加減、必閃、愛	空A、陸A、海B、宇A	盾防御
加古利哥(カクリコン=カクーラー)	121	155	151	124	172	165	超根性、熱血、挑撥、隱身、必閃、攪亂	空A、陸A、海B、宇A	盾防御
美娜(ライラ=ミラ=ライラ)	132	167	155	136	177	173	熱血、挑撥、手加減、必閃、加速、激勵	空A、陸A、海A、宇A	盾防御
法古斯(バスク=オム)	102	154	110	116	168	160	超根性、加速、鐵壁、熱血、必中、攪亂	空A、陸B、海B、宇A	底力
索曼勤(ジャマイカン=ダニンガン)	92	152	108	112	166	147	根性、必中、加速、偵察、必閃、隱身	空A、陸B、海B、宇A	無
加達爾(ガディ=キンゼー)	90	153	120	132	163	155	根性、熱血、補給、加速、必中、攪亂	空A、陸B、海B、宇A	無
佩魯達基(ブラン=ブルターク)	118	168	163	137	179	173	超根性、熱血、鐵壁、加速、必中、必閃	空A、陸A、海A、宇B	切落
雲達(ベン=ウッダー)	90	163	131	102	173	165	根性、集中、鐵壁、偵察、必中、氣合	空A、陸B、海B、宇A	無
羅沙美亞(ロザミア=バダム)	120	168	164	136	171	177	熱血、集中、鐵壁、必中、必閃、攪亂	空A、陸A、海B、宇A	強化人、盾防御、切落
羅沙美亞(ロザミア=バダム)	120	168	164	136	171	177	集中、激勵、魂、偵察、攪亂、期待	空A、陸A、海B、宇A	強化人、盾防御、切落
傑巴(ゲーツ=キャパ)	119	167	159	123	171	177	必閃、集中、鐵壁、加速、熱血、覺醒	空A、陸A、海B、宇A	強化人、盾防御、切落
基飛路(ヤザン=ゲーブル)	125	164	167	132	179	172	超根性、熱血、必中、氣合、必閃、加速	空A、陸A、海A、宇A	盾防御、切落
達基魯(ダンゲル=クーパー)	115	162	160	125	168	168	加速、集中、必閃、根性、挑撥、脫力	空A、陸A、海B、宇A	盾防御
拉撒斯(ラムサス=ハサ)	114	163	160	127	169	167	根性、氣合、挑撥、加速、集中、手加減	空A、陸A、海B、宇A	盾防御
哈曼(ハマーン=カーン)	135	172	177	157	185	182	必閃、熱血、魂、集中、覺醒、戰慄	空A、陸A、海A、宇A	底力、NEW TYPE、盾防御、切落
斯洛哥(パプテマス=シロッコ)	135	170	179	150	185	181	必閃、熱血、集中、加速、愛、鐵壁	空A、陸A、海A、宇A	底力、NEW TYPE、盾防御、切落
撒娜(サラ=ザビアロフ)	115	166	163	125	165	172	偵察、集中、熱血、必閃、隱身、愛	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
尼哥(レコア=ロンド)	104	155	166	136	160	168	偵察、必閃、覺醒、氣合、隱身、愛	空A、陸A、海B、宇A	盾防御、切落

名稱	格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中	精神指令	地形	特殊技能
捷度(ジュド=アーシタ)	140	168	173	147	178	178	超根性、集中、友情、幸運、熱血、魂	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
露加(ルー=ルカ)	107	162	148	120	161	162	偵察、幸運、熱血、必閃、攪亂、魂	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
波露(エルピ=プル)	92	168	159	129	154	171	集中、熱血、魂、幸運、愛、激勵	空A、陸A、海A、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
波露二世(プルツー)	93	168	163	131	157	172	集中、熱血、魂、努力、期待、愛	空A、陸A、海A、宇A	強化人、盾防御、切落
莉娜(リィナ=アーシタ)	72	152	136	79	150	118	根性、努力、愛、必閃、激勵、再動	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE
希查(ビーチャ=オレーグ)	111	162	144	102	158	145	必閃、友情、奇襲、超根性、熱血、愛	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
依路(イーノ=アッバーブ)	81	160	141	100	151	148	信賴、友情、加速、根性、必中、熱血	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
阿加基(モンド=アガケ)	112	160	144	95	154	141	偵察、必閃、熱血、根性、攪亂、脫力	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
艾露(エル=ビアンノ)	91	162	148	117	154	145	偵察、信賴、熱血、必閃、必中、愛	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
瑪士文(マシュマ=セロ)	131	168	167	135	174	176	超根性、愛、手加減、熱血、必閃、魂	空A、陸A、海B、宇A	強化人、盾防御、切落
拿斯(ランス=ギーレン)	140	165	154	126	168	174	根性、熱血、友情、氣合、信賴、魂	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御
連(ニー=ギーレン)	140	165	154	126	168	174	根性、熱血、友情、氣合、信賴、魂	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御
高度(ゴットン=ゴー)	108	154	150	121	158	153	根性、脫力、必閃、偵察、熱血、隱身	空A、陸A、海B、宇A	盾防御
魔斯(アリアス=モマ)	114	166	156	130	171	168	根性、熱血、必閃、偵察、加速、補給	空A、陸A、海B、宇A	盾防御、切落
達卡拿(ラカン=ダカラン)	131	167	160	139	180	178	超根性、必閃、集中、熱血、氣合、捨身	空A、陸A、海A、宇A	盾防御、切落
古斯米(グレミー=トト)	105	168	165	148	162	179	根性、集中、愛、加速、攪亂、魂	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
依莉亞(イリア=パゾム)	121	166	162	139	171	176	必中、加速、必閃、熱血、挑撥、覺醒	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御
基娜(キャラ=スーン)	91	165	158	132	159	175	根性、自爆、熱血、必閃、挑撥、愛	空A、陸A、海B、宇A	強化人、盾防御、切落
基達(オウギュスト=ギダン)	112	164	148	130	172	172	必中、加速、脫力、努力、隱身、熱血	空B、陸A、海B、宇A	盾防御
阿寶(アムロ=レイ)	122	170	175	150	185	180	必閃、熱血、覺醒、集中、手加減、魂	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
布拉度(ブライト=ノア)	91	155	138	126	175	150	根性、加速、攪亂、信賴、必中、激勵	空A、陸A、海C、宇A	無
哈沙華(ハサウェイ=ノア)	100	162	140	122	155	151	隱身、集中、覺醒、必閃、熱血、愛	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
基艾絲(クェス=パラヤ)	122	167	144	138	157	145	必閃、根性、攪亂、集中、覺醒、熱血	空A、陸A、海C、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
傑娜(ケーラ=スゥ)	115	155	151	123	171	154	必閃、超根性、熱血、信賴、努力、奇襲	空A、陸A、海B、宇A	盾防御、切落
卡斯(ギュネイ=ガス)	112	167	151	139	161	177	偵察、必閃、幸運、集中、熱血、激勵	空A、陸A、海B、宇A	底力、強化人、盾防御、切落
斯拉達(レズン=シュナイダー)	92	165	148	129	155	172	努力、必閃、隱身、必中、加速、復活	空A、陸A、海C、宇A	底力、盾防御、切落
美基露(ナナイ=ミゲル)	88	148	134	93	145	154	信賴、幸運、激勵、必閃、補給、愛	空A、陸B、海B、宇A	無
西布頓(シーブック=アノ)	117	168	172	145	176	176	集中、熱血、覺醒、必閃、氣合、魂	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
西布慎頓(シーブック=アノ)	117	168	172	145	176	176	集中、熱血、覺醒、必閃、氣合、魂	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
羅娜(ベラ=ロナ)	112	168	167	130	168	167	手加減、信賴、熱血、必閃、愛、激勵	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落

名稱　西西莉(セシリー=フェアチャイルド)
格鬥 112　反應 168　回避 167　射擊 130　技量 168　命中 167
精神指令　手加減、信頼、熱血、必閃、愛、激勵
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 NEW TYPE、盾防御、切落

名稱　西西莉(セシリー=フェアチャイルド)
格鬥 112　反應 168　回避 167　射擊 130　技量 168　命中 167
精神指令　手加減、信頼、熱血、必閃、愛、激勵
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 NEW TYPE、盾防御、切落

名稱　(ビルギット=ピリヨ)
格鬥 114　反應 158　回避 151　射擊 111　技量 168　命中 150
精神指令　根性、必閃、熱血、偵察、氣合、捨身
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　(カロッゾ=ロナ)
格鬥 125　反應 164　回避 180　射擊 142　技量 182　命中 178
精神指令　超根性、必中、挑撥、必閃、氣合、熱血
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 底力、強化人、盾防御、切落

名稱　羅利(ドレル=ロナ)
格鬥 135　反應 167　回避 167　射擊 131　技量 175　命中 176
精神指令　根性、氣合、幸運、集中、熱血、魂
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 NEW TYPE、盾防御、切落

名稱　撒比路(ザビーネ=シャル)
格鬥 142　反應 168　回避 158　射擊 145　技量 176　命中 179
精神指令　必閃、手加減、友情、氣合、熱血、魂
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 NEW TYPE、盾防御、切落

名稱　古利加(ジレ=クリューガー)
格鬥 82　反應 148　回避 117　射擊 109　技量 166　命中 144
精神指令　超根性、加速、激勵、偵察、鐵壁、熱血
地形　空A、陸B、海B、宇A　特殊技能 無

名稱　華斯(ウッソ=エヴィン)
格鬥 120　反應 165　回避 170　射擊 145　技量 175　命中 175
精神指令　集中、熱血、氣合、信頼、手加減、魂
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 NEW TYPE、盾防御、切落

名稱　艾華爾(ウッソ=エヴィン)
格鬥 120　反應 165　回避 170　射擊 145　技量 175　命中 175
精神指令　集中、熱血、氣合、信頼、手加減、魂
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 NEW TYPE、盾防御、切落

名稱　柯迪路(オデロ=ヘンリーク)
格鬥 93　反應 161　回避 145　射擊 125　技量 153　命中 161
精神指令　超根性、信用、熱血、必中、友情、氣合
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 NEW TYPE、盾防御、切落

名稱　度瑪斯(トマーシュ=マサリク)
格鬥 100　反應 157　回避 140　射擊 123　技量 154　命中 165
精神指令　偵察、隱藏、友情、根性、集中、補給
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　瑪比度(マーベット=フィンガーハット)
格鬥 100　反應 519　回避 138　射擊 116　技量 160　命中 158
精神指令　必閃、信頼、熱血、幸運、必中、愛
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　奧利飛亞(オリファー=イノエ)
格鬥 105　反應 156　回避 146　射擊 114　技量 165　命中 162
精神指令　根性、氣合、愛、加速、必中、捨身
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　芝阿哥(ジュンコ=ジェンコ)
格鬥 105　反應 158　回避 141　射擊 130　技量 163　命中 159
精神指令　根性、信頼、愛、必閃、熱血、大激勵
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　美莉露(マヘリア=メリル)
格鬥 102　反應 155　回避 154　射擊 129　技量 156　命中 155
精神指令　根性、友情、熱血、集中、信頼、期待
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　基度(ゲイト=ブッシュ)
格鬥 122　反應 156　回避 139　射擊 109　技量 157　命中 156
精神指令　根性、鐵壁、氣合、加速、熱血、捨身
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　哈莉(ヘレン=ジャクソン)
格鬥 108　反應 154　回避 162　射擊 129　技量 158　命中 148
精神指令　根性、信頼、氣合、必閃、激勵、友情
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　莉(ペギー=リー)
格鬥 108　反應 158　回避 148　射擊 125　技量 155　命中 147
精神指令　根性、熱血、氣合、必中、信頼、復活
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　哥尼(コニー=フランシス)
格鬥 92　反應 156　回避 150　射擊 126　技量 161　命中 147
精神指令　根性、幸運、熱血、必閃、狙擊、奇襲
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　瑪爾娜斯(ユカ=マイラス)
格鬥 109　反應 159　回避 148　射擊 130　技量 160　命中 142
精神指令　根性、努力、熱血、必中、信頼、魂
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　柯夏娜(フランチェスカ=オハラ)
格鬥 95　反應 156　回避 152　射擊 130　技量 159　命中 148
精神指令　根性、熱血、信頼、努力、氣合、補給
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　美莉阿娜(ミリエラ=カタン)
格鬥 128　反應 156　回避 146　射擊 115　技量 159　命中 150
精神指令　根性、激勵、信頼、必閃、加速、再動
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　哥米斯(ロベルト=ゴメス)
格鬥 88　反應 152　回避 139　射擊 116　技量 166　命中 140
精神指令　偵察、必中、攪亂、根性、氣合、熱血
地形　空A、陸B、海B、宇A　特殊技能 無

名稱　加迪斯娜(カテジナ=ルース)
格鬥 126　反應 166　回避 170　射擊 141　技量 158　命中 177
精神指令　加速、挑撥、愛、氣合、奇襲、魂
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 強化人、盾防御、切落

名稱　加迪斯娜(カテジナ=ルース)
格鬥 126　反應 166　回避 170　射擊 141　技量 158　命中 177
精神指令　加速、挑撥、愛、氣合、奇襲、魂
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 底力、強化人、盾防御、切落

名稱　古羅路基魯(クロノクル=アシャー)
格鬥 135　反應 160　回避 157　射擊 139　技量 160　命中 170
精神指令　根性、努力、隱身、加速、氣合、熱血
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　古羅路基魯(クロノクル=アシャー)
格鬥 135　反應 160　回避 157　射擊 139　技量 160　命中 170
精神指令　根性、努力、隱身、加速、氣合、熱血
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　古羅路基魯(クロノクル=アシャー)
格鬥 135　反應 160　回避 157　射擊 139　技量 160　命中 170
精神指令　根性、努力、隱身、加速、氣合、熱血
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　古羅路基魯(クロノクル=アシャー)
格鬥 135　反應 160　回避 157　射擊 139　技量 160　命中 170
精神指令　根性、努力、隱身、加速、氣合、熱血
地形　空A、陸A、海 、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱　科娜(ファラ=グリフォン)
格鬥 102　反應 156　回避 154　射擊 127　技量 165　命中 150
精神指令　加速、努力、熱血、根性、手加減、愛
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御、切落

名稱	格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中	精神指令	地形	特殊技能
科娜(ファラ=グリフォン)	102	166	154	137	175	179	加速、努力、熱血、根性、手加減、愛	空A、陸A、海A、宇A	底力、強化人、盾防御、切落
路希斯(メッチェ=ルーベンス)	108	157	148	118	160	163	偵察、信頼、狙擊、加速、隱身、愛	空A、陸A、海B、宇A	無
阿露希奧(アルベオ=ピピニーデン)	110	159	157	128	162	171	自爆、隱身、脫力、必閃、熱血、覺醒	空A、陸A、海B、宇A	盾防御、切落
露比(ルペ=シノ)	111	157	150	121	162	170	必閃、根性、挑撥、努力、氣合、愛	空A、陸A、海B、宇A	盾防御、切落
迪斯羅(タシロ=ヴァゴ)	86	153	137	115	165	161	超根性、幸運、信頼、必中、鐵壁、補給	空A、陸B、海B、宇A	無
度華卡(ドゥカー=イク)	134	160	154	141	163	172	加速、熱血、激勵、必中、氣合、再動	空A、陸A、海B、宇A	盾防御、切落
蓮達(レンダ=デ=パロマ)	132	159	149	125	161	168	努力、必中、愛、信頼、友情、復活	空A、陸A、海B、宇A	盾防御、切落
哥斯(ゴズ=バール)	110	157	151	139	166	164	根性、超根性、激勵、必閃、鐵壁	空A、陸A、海B、宇A	盾防御
布羅(ブロッホ)	120	158	167	114	168	173	超根性、鐵壁、脫力、氣合、熱血、魂	空A、陸A、海B、宇A	盾防御
哥度魯(ゴッドワルド=ハイン)	125	158	168	143	172	168	自爆、信頼、友情、超根性、隱身、復活	空A、陸A、海B、宇A	盾防御、切落
希羅(ヒイロ=ユイ)	125	161	158	147	177	173	自爆、熱血、覺醒、集中、鐵壁、魂	空A、陸A、海A、宇A	底力、盾防御、切落
希羅(ヒイロ=ユイ)	125	171	168	147	177	173	自爆、熱血、覺醒、集中、鐵壁、魂	空A、陸A、海A、宇A	底力、盾防御、切落
迪奧(デュオ=マックスウェル)	142	159	172	122	175	172	自爆、集中、必中、必閃、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	盾防御、切落
迪奧(デュオ=マックスウェル)	142	168	182	122	175	172	自爆、集中、必中、必閃、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	盾防御、切落
多洛華(トロワ=バートン)	136	158	151	137	176	175	自爆、必閃、友情、必中、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	盾防御、切落
多洛華(トロワ=バートン)	136	168	161	137	176	175	自爆、必閃、友情、必中、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	盾防御、切落
卡多魯(カトル=ラバーバ=ウィナー)	135	158	152	138	175	170	自爆、集中、熱血、幸運、信頼、魂	空A、陸A、海A、宇A	盾防御、切落
新多魯(カトル=ラバーバ=ウィナー)	135	168	162	138	175	170	自爆、集中、熱血、幸運、信頼、魂	空A、陸A、海A、宇A	盾防御、切落
張五飛(張五飛)	140	158	140	118	177	174	自爆、集中、挑撥、根性、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	底力、盾防御、切落
張五飛(張五飛)	140	168	150	118	177	174	自爆、集中、挑撥、根性、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	底力、盾防御、切落
撒古斯(ゼクス=マーキス)	138	159	160	144	180	177	手加減、必閃、熱血、集中、幸運、愛	空A、陸A、海A、宇A	底力、盾防御、切落
米利奧當(ミリアルド=ピースクラフト)	138	161	160	144	180	177	手加減、必閃、熱血、集中、幸運、愛	空A、陸A、海A、宇A	底力、盾防御、切落
米利奧當(ミリアルド=ピースクラフト)	138	171	170	144	180	177	手加減、必閃、熱血、集中、幸運、愛	空A、陸A、海A、宇A	底力、盾防御、切落
萊茵(ルクレツィア=ノイン)	112	157	148	129	171	168	信頼、必中、愛、必閃、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	盾防御、切落
多利茲(トレーズ=クシュリナーダ)	142	158	159	142	186	176	手加減、必中、魂、氣合、熱血、捨身	空A、陸A、海A、宇A	盾防御、切落
莉狄(レディ=アン)	140	157	145	138	159	172	自爆、氣合、熱血、偵察、根性、愛	空A、陸A、海B、宇A	盾防御、切落
莉狄(レディ=アン)	120	137	125	118	139	172	信頼、愛、補給、集中、隱身、復活	空A、陸A、海B、宇A	切落
桃樂絲(ドロシー=カタロニア)	135	157	140	122	148	171	根性、加速、挑撥、必閃、氣合、再動	空A、陸A、海B、宇A	盾防御
桃樂絲(ドロシー=カタロニア)	135	157	140	122	148	171	根性、加速、挑撥、必閃、氣合、再動	空A、陸A、海A、宇A	盾防御
座間翔(ショウ=ザマ)	158	163	170	135	178	180	集中、手加減、氣合、必閃、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	聖戰士、切落

名稱　瑪比露(マーベル=フローズン)
格鬥 138　反應 160　回避 155　射擊 121　技量 169　命中 162
精神指令　必閃、集中、氣合、努力、熱血、愛
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 聖戰士、切落

名稱　查姆(チャム=ファウ)
格鬥 0　反應 0　回避 0　射擊 0　技量 0　命中 0
精神指令　幸運、激勵、氣合、信賴、隱身、奇蹟
地形　空D、陸D、海D、宇D　特殊技能 無

名稱　比露(ベル=アール)
格鬥 0　反應 0　回避 0　射擊 0　技量 0　命中 0
精神指令　偵察、集中、激勵、根性、鐵壁、脫力
地形　空D、陸D、海D、宇D　特殊技能 無

名稱　艾露(エル=フィノ)
格鬥 0　反應 0　回避 0　射擊 0　技量 0　命中 0
精神指令　幸運、必閃、期待、偵察、激勵、覺醒
地形　空D、陸D、海D、宇D　特殊技能 無

名稱　基寶(ニー=ギブン)
格鬥 136　反應 158　回避 150　射擊 129　技量 159　命中 155
精神指令　必閃、加速、熱血、集中、愛、奇襲
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 聖戰士、切落

名稱　奇斯(キーン=キッス)
格鬥 124　反應 155　回避 148　射擊 128　技量 155　命中 153
精神指令　超根性、努力、愛、必中、加速、補給
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 聖戰士、切落

名稱　艾莉(エレ=ハンム)
格鬥 98　反應 152　回避 128　射擊 129　技量 148　命中 137
精神指令　偵察、加速、必中、信賴、幸運、大激勵
地形　空A、陸B、海B、宇A　特殊技能 無

名稱　利姆露(リムル=ルフト)
格鬥 122　反應 155　回避 141　射擊 129　技量 158　命中 148
精神指令　努力、愛、激勵、集中、攪亂、捨身
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 聖戰士、切落

名稱　茜娜(シーラ=ラパーナ)
格鬥 89　反應 152　回避 121　射擊 132　技量 145　命中 138
精神指令　信賴、期待、愛、必中、激勵、復活
地形　空A、陸B　海B、宇A　特殊技能 無

名稱　多度(トッド=ギネス)
格鬥 142　反應 161　回避 156　射擊 133　技量 164　命中 174
精神指令　必閃、根性、氣合、熱血、必中、魂
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 聖戰士、切落

名稱　加拉利亞(ガラリア=ニャムヒー)
格鬥 138　反應 162　回避 155　射擊 139　技量 159　命中 175
精神指令　超根性、熱血、鐵壁、集中、信賴、氣合
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 聖戰士、切落

名稱　巴(バーン=バニングス)
格鬥 138　反應 159　回避 154　射擊 120　技量 170　命中 172
精神指令　根性、必閃、氣合、努力、熱血、魂
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 聖戰士、切落

名稱　黑騎士(黑騎士)
格鬥 151　反應 163　回避 159　射擊 130　技量 178　命中 178
精神指令　根性、必閃、氣合、努力、熱血、魂
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 聖戰士、切落

名稱　杜寧古(ドレイク=ルフト)
格鬥 75　反應 148　回避 124　射擊 139　技量 165　命中 149
精神指令　根性、努力、鐵壁、氣合、超根性、攪亂
地形　空A、陸B、海B、宇B　特殊技能 底力

名稱　比索特(ビショット=ハッタ)
格鬥 68　反應 145　回避 121　射擊 125　技量 155　命中 159
精神指令　自爆、根性、隱身、加速、脫力、攪亂
地形　空A、陸B、海B、宇B　特殊技能 無



名稱　施莉露(ジェリル=クチビ)
格鬥 139　反應 160　回避 164　射擊 129　技量 166　命中 172
精神指令　氣合、必閃、鐵壁、熱血、挑撥、魂
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 底力、聖戰士、切落



名稱　亞倫(アレン=ブレディ)
格鬥 130　反應 158　回避 150　射擊 135　技量 155　命中 168
精神指令　必閃、超根性、氣合、熱血、挑撥、魂
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 聖戰士、切落



名稱　菲爾(フェイ=チェンカ)
格鬥 135　反應 157　回避 149　射擊 122　技量 159　命中 162
精神指令　加速、必中、友情、努力、熱血、覺醒
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 聖戰士、切落



名稱　米捷(ミュージィ=ポー)
格鬥 128　反應 160　回避 159　射擊 132　技量 152　命中 174
精神指令　加速、幸運、隱身、必閃、信賴、愛
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 聖戰士、切落



名稱　祖特(ショット=ウェポン)
格鬥 99　反應 155　回避 137　射擊 142　技量 159　命中 164
精神指令　加速、必中、愛、必閃、超根性、隱身
地形　空A、陸B、海B、宇B　特殊技能 無



名稱　格拉米迪(ガラミティ=マンガン)
格鬥 139　反應 157　回避 140　射擊 118　技量 170　命中 173
精神指令　根性、超根性、友情、必中、氣合、奇襲
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 聖戰士、切落



名稱　達亞(ダー)
格鬥 130　反應 155　回避 139　射擊 128　技量 160　命中 172
精神指令　根性、努力、挑撥、必閃、氣合、友情
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 聖戰士、切落



名稱　列度(ニェット)
格鬥 129　反應 155　回避 141　射擊 125　技量 165　命中 171
精神指令　超根性、努力、氣合、熱血、攪亂、鐵壁
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 聖戰士、切落



名稱　破嵐萬丈(破嵐万丈)
格鬥 155　反應 158　回避 150　射擊 128　技量 175　命中 158
精神指令　超根性、氣合、覺醒、必中、熱血、魂
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 底力、盾防御、切落



名稱　傑利遜時田(ギャリソン時田)
格鬥 130　反應 155　回避 148　射擊 119　技量 171　命中 145
精神指令　必中、氣合、補給、必閃、熱血、再動
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 底力、盾防御、切落



名稱　三條(三条レイカ)
格鬥 105　反應 154　回避 145　射擊 100　技量 162　命中 142
精神指令　偵察、必中、信賴、必閃、根性、愛
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 底力、盾防御、切落




名稱　戶田(戸田突太)
格鬥 101　反應 152　回避 125　射擊 98　技量 155　命中 149
精神指令　根性、超根性、攪亂、必中、隱身、熱血
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 底力、盾防御、切落



名稱　甲兒(兜甲児)
格鬥 149　反應 155　回避 138　射擊 134　技量 170　命中 140
精神指令　超根性、鐵壁、加速、必中、熱血、激鬥
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 底力、切落



名稱　弓靜文(弓さやか)
格鬥 115　反應 156　回避 130　射擊 118　技量 164　命中 137
精神指令　必閃、必中、激勵、信賴、幸運、補給
地形　空B、陸A、海B、宇B　特殊技能 底力



名稱　波士(ボス)
格鬥 135　反應 145　回避 110　射擊 85　技量 140　命中 105
精神指令　超根性、熱血、氣合、自爆、脫力、奇蹟
地形　空C、陸A、海C、宇C　特殊技能 底力

名稱　地獄博士(Dr.ヘル)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
129	148	137	118	155	151

精神指令　根性、必閃、熱血、自爆、必中、鐵壁
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 底力

名稱　修羅男爵(あしゅら男爵)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
120	150	120	123	151	130

精神指令　超根性、加速、必中、隱身、熱血、鐵壁
地形　空A、陸A、海A、宇B　特殊技能 無

名稱　飛頭伯爵(ブロッケン伯爵)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
120	150	118	123	151	131

精神指令　加速、氣合、攪亂、根性、熱血、大激勵
地形　空A、陸A、海A、宇B　特殊技能 無

名稱　哥剛(ゴーゴン大公)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
128	151	124	114	161	145

精神指令　自爆、氣合、挑撥、超根性、激鬥、熱血
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 底力

名稱　劍鐵也(劍鉄也)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
147	156	138	145	170	142

精神指令　根性、必中、鐵壁、努力、熱血、加速
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 底力、切落

名稱　炎順(炎ジュン)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
120	155	138	119	160	139

精神指令　努力、必閃、熱血、根性、必中、激勵
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 底力

名稱　暗黑大將軍

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
149	155	139	119	179	164

精神指令　必中、超根性、鐵壁、必閃、熱血、捨身
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 底力、切落

名稱　戰鬥獸坦丁(戦闘獣ダンテ)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
139	149	138	125	165	166

精神指令　根性、必閃、攪亂、自爆，隱身、復活
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 底力

名稱　流龍馬(流田馬)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
150	155	135	129	168	138

精神指令　根性、氣合、信賴、必中、熱血、覺醒
地形　空A、陸B、海C、宇A　特殊技能 底力

名稱　神隼人(神隼人)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
138	156	161	140	168	142

精神指令　必閃、幸運、再動、集中、手加減、愛
地形　空B、陸A、海C、宇A　特殊技能 無

名稱　巴武藏(巴武蔵)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
147	154	133	123	155	129

精神指令　氣合、努力、激勵、超根性、友情、捨身
地形　空B、陸A、海A、宇B　特殊技能 無

名稱　車弁慶(車弁慶)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
148	154	133	123	155	129

精神指令　超根性、努力、友情、氣合、必中、攪亂
地形　空C、陸A、海A、宇A　特殊技能 無

名稱　積克(ジャック=キング)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
132	155	151	128	169	149

精神指令　根性、必閃、友情、必中、熱血、奇襲
地形　空A、陸A、海C、宇B　特殊技能 盾防御、切落

名稱　美莉(メリー=キング)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
0	0	0	0	0	0

精神指令　偵察、幸運、狙擊、加速、信賴、補給
地形　空D、陸D、海D、宇D　特殊技能 無

名稱　葵豹馬(葵豹馬)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
148	154	130	123	166	146

精神指令　根性、必中、友情、氣合、熱血、覺醒
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 底力、切落

名稱　浪花十三(浪花十三)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
99	154	133	120	169	160

精神指令　必中、必閃、手加減、狙擊、加速、再動
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 無

名稱　西川大作(西川大作)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
114	152	127	115	153	138

精神指令　超根性、努力、熱血、氣合、鐵壁、激勵
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 底力

名稱　南原(南原ちずる)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
95	155	134	116	151	149

精神指令　信賴、幸運、愛、必閃、集中、補給
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 無

名稱　北小介(北小介)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
80	155	131	112	149	142

精神指令　偵察、根性、隱身、努力、集中、攪亂
地形　空A、陸A、海A、宇B　特殊技能 無

名稱　加魯達(ガルーダ)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
125	151	148	110	168	167

精神指令　根性、必閃、熱血、必中、氣合、愛
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 底力

名稱　加魯達(ガルーダ)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
130	156	154	115	173	170

精神指令　根性、必閃、熱血、必中、氣合、愛
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 底力

名稱　奧利亞拿(オレアナ)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
140	149	140	140	155	175

精神指令　超根性、熱血、隱身、集中、鐵壁、攪亂
地形　空A、陸B、海B、宇B　特殊技能 底力

名稱　美亞(ミーア)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
115	145	137	120	140	165

精神指令　愛、捨身、補給、自爆、激勵、復活
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 無

名稱　剛健一(剛健一)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
146	154	130	142	166	151

精神指令　狙擊、氣合、友情、必中、熱血、激勵
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 底力、切落

名稱　峰一平(峰一平)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
120	154	133	113	169	159

精神指令　集中、必中、氣合、根性、手加減、覺醒
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 底力

名稱　剛大次郎(剛大次郎)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
125	152	127	90	153	138

精神指令　超根性、氣合、鐵壁、努力、熱血、再動
地形　空A、陸A、海C、宇B　特殊技能 底力

名稱　剛日吉(剛日吉)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
80	155	131	116	149	142

精神指令　努力、信賴、必閃、根性、幸運、期待
地形　空A、陸A、海A、宇B　特殊技能 無

名稱　惠(岡めぐみ)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
105	155	134	119	151	149

精神指令　必閃、加速、手加減、偵察、隱身、攪亂
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 無

名稱　布利斯(プリンス=ハイネル)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
130	153	150	118	170	168

精神指令　必中、氣合、熱血、手加減、魂
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 底力、切落

名稱　度(ド=ズール)

格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中
120	151	143	109	145	152

精神指令　偵察、根性、脫力、集中、超根性、隱身
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 無

名稱	格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中	精神指令	地形	特殊技能
魯爾(ルイ=ジャンギャル)	125	152	146	110	155	167	必中、努力、氣合、根性、必閃、熱血	空A、陸A、海B、宇B	底力
藤原忍(藤原忍)	148	161	144	143	169	158	熱血、加速、熱血、超根性、氣合、戰慄	空A、陸A、海B、宇A	底力、野性化、切落
結城沙羅(結城沙羅)	128	161	153	135	167	148	熱血、鐵壁、氣合、必中、狙擊、激勵	空A、陸A、海B、宇A	野性化
司馬亮(司馬亮)	149	162	157	145	175	150	氣合、熱血、信賴、手加減、努力、覺醒	空A、陸A、海B、宇A	野性化
式部雅人(式部雅人)	130	162	160	134	163	149	必閃、幸運、友情、熱血、氣合、隱身	空A、陸A、海B、宇A	野性化
亞拉(アラン=イゴール)	149	163	157	146	173	157	超根性、集中、熱血、加速、氣合、奇襲	空A、陸A、海B、宇A	底力、切落
查比魯(シャピロ=キーツ)	131	158	165	140	174	177	根性、必中、覺醒、加速、鐵壁、魂	空A、陸A、海B、宇A	底力、盾防御、切落
人工智能(人工智能)	90	148	110	100	130	150	?、?、?、?、?、?	空A、陸A、海A、宇A	無
人工智能(人工智能)	90	148	110	100	130	152	?、?、?、?、?、?	空A、陸A、海A、宇A	無
人工智能(人工智能)	90	148	110	100	130	156	?、?、?、?、?、?	空A、陸A、海A、宇A	無
人工智能改(人工智能改)	100	150	125	110	130	158	?、?、?、?、?、?	空A、陸A、海A、宇A	無
人工智能改(人工智能改)	100	150	125	110	130	164	?、?、?、?、?、?	空A、陸A、海A、宇A	無
人工智能改(人工智能改)	100	150	125	110	130	164	?、?、?、?、?、?	空A、陸A、海A、宇A	無
真治(碇シンジ)	136	160	126	128	155	157	必閃、加速、覺醒、集中、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	切落
真治(碇シンジ)	136	160	126	138	155	157	必閃、加速、覺醒、集中、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	切落
Dummy Plug(ダミープラグ)	160	165	160	160	170	175	?、?、?、?、?、?	空A、陸A、海A、宇A	無
綾波麗(綾波レイ)	129	162	125	140	150	161	必閃、集中、鐵壁、自爆、脫力、捨身	空A、陸A、海A、宇A	切落
明日香(田流=アスカ=ラングレー)	138	161	127	137	162	158	必閃、氣合、必中、努力、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	切落
鈴原(鈴原トウジ)	133	160	125	134	160	152	根性、必中、氣合、必閃、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	切落
渚(渚カヲル)	155	160	155	155	165	180	自爆、必閃、愛、手加減、友情、魂	空A、陸A、海A、宇A	切落
法子(タカヤノリコ)	137	159	138	128	170	149	努力、必中、熱血、根性、氣合、奇蹟	空A、陸A、海B、宇A	GATS、盾防御
和美(アマノカズミ)	136	160	139	130	160	151	手加減、氣合、鐵壁、集中、熱血、愛	空A、陸A、海A、宇A	底力
尤古(ユング=フロイト)	135	162	138	131	160	150	必中、氣合、努力、必閃、熱血、激鬥	空A、陸A、海A、宇A	底力、天才
巽(タシロタツミ)	95	153	135	130	160	140	根性、幸運、激勵、必中、鐵壁、激鬥	空A、陸B、海B、宇A	底力
流(ひびき流)	145	158	131	148	165	149	必閃、集中、必中、根性、熱血、氣合	空A、陸A、海B、宇A	底力、念動力、盾防御、切落
櫻野瑪莉(田野マリ)	100	152	129	119	142	135	必閃、信賴、愛、必中、激勵、補給	空A、陸C、海C、宇A	底力
   神宮寺力(神宮寺力)	111	155	137	125	162	145	超根性、必中、友情、必閃、熱血、戰慄	空A、陸C、海C、宇A	底力
 明日香麗(明日香麗)	88	154	140	121	165	144	偵察、必閃、覺醒、集中、激勵、復活	空A、陸C、海C、宇A	底力
  渣基(シャーキン)	135	156	154	118	170	169	根性、熱血、魂、氣合、友情、捨身	空A、陸A、海A、宇A	底力、盾防御、切落
 保羅J(ブルーノ=J=グローバル)	98	155	132	115	168	149	偵察、幸運、氣合、信賴、集中、攪亂	空A、陸A、海C、宇A	無

名稱	格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中	精神指令	地形	特殊技能
一條輝(一条輝)	115	160	170	142	175	173	根性、努力、熱血、集中、幸運、魂	空A、陸A、海A、宇A	無
福卡(ロイ=フォッカー)	118	159	169	145	178	170	超根性、信賴、魂、集中、熱血、氣合	空A、陸A、海A、宇A	GATS
麥斯(マクシミリアン=ジーナス)	120	161	172	143	179	172	集中、手加減、愛、狙擊、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	天才
麥斯巨大化版(マクシミリアン=ジーナス)	120	161	172	143	179	172	集中、手加減、愛、狙擊、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	天才
柿崎速雄(柿崎速雄)	123	155	162	136	168	165	根性、友情、必中、努力、熱血、捨身	空A、陸A、海A、宇A	無
賓利達爾7018(ブリタイ7018)	155	152	148	155	169	152	根性、信賴、激勵、氣合、熱血、友情	空A、陸A、海A、宇A	底力
卡姆滋0350(カムジン03850)	145	155	155	142	160	176	必中、熱血、攪亂、必閃、氣合、捨身	空A、陸A、海B、宇A	底力
哥魯古(ゴルグ=ボドルザ)	130	148	148	159	148	154	自爆、必中、鐵壁、超根性、熱血、攪亂	空A、陸B、海B、宇A	底力
美利亞639(ミリア639)	139	161	167	144	170	179	偵察、魂、愛、集中、激勵、手加減	空A、陸A、海A、宇A	無
斯拉斯(ミリア=ファリーナ=ジーナス)	139	161	167	144	170	179	偵察、魂、愛、集中、激勵、手加減	空A、陸A、海A、宇A	無
魔魯古(モルク=ラプラミズ)	139	147	145	148	149	152	集中、挑撥、鐵壁、信賴、隱身、魂	空A、陸B、海B、宇A	無
伊沙姆(イサム=ダイソン)	142	165	172	138	190	171	根性、集中、幸運、氣合、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	GATS、盾防御
加魯度(ガルド=ゴア=ボーマン)	140	161	176	139	185	173	超根性、偵察、激鬥、集中、熱血、友情	空A、陸A、海A、宇A	盾防御
保魯古利(ブルックリン=ラックフィールド)	140	158	130	140	150	150	熱血、幸運、氣合、必中、必閃、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
保魯古利(ブルックリン=ラックフィールド)	140	161	168	140	160	170	必閃、超根性、幸運、集中、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	勇者、念動力、切落
保魯古利(ブルックリン=ラックフィールド)	140	161	168	141	160	170	必閃、超根性、幸運、集中、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	勇者、念動力、切落
保魯古利(ブルックリン=ラックフィールド)	140	158	130	140	150	150	必閃、超根性、幸運、集中、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	勇者、念動力、切落
亞寶(アムロ=レイ)	122	170	175	150	185	180	必閃、手加減、覺醒、集中、熱血、魂	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
謝古拉(ユウキ=D=ジェグナン)	139	158	130	139	150	150	熱血、幸運、氣合、必中、必閃、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
謝古拉(ユウキ=D=ジェグナン)	139	161	168	139	160	170	努力、加速、幸運、必閃、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
謝古拉(ユウキ=D=ジェグナン)	139	158	130	139	150	150	熱血、必閃、信賴、必中、氣合、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
基絲治(クリスチーナ=マッケンジー)	109	159	149	136	162	159	努力、激勵、愛、集中、熱血、復活	空A、陸A、海B、宇A	盾防御、切落
力度(リョウト=ヒカワ)	141	158	130	141	150	150	熱血、幸運、氣合、必中、必閃、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
力度(リョウト=ヒカワ)	141	161	168	141	160	170	努力、加速、幸運、必閃、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
力度(リョウト=ヒカワ)	141	158	130	141	150	150	熱血、必閃、信賴、必中、氣合、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
阿力(カツ=コバヤシ)	106	155	141	100	155	135	努力、偵察、愛、必閃、熱血、補給	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
達斯古(タスク=シングウジ)	138	158	130	138	150	150	熱血、幸運、氣合、必中、必閃、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
達斯古(タスク=シングウジ)	138	161	168	138	160	170	努力、加速、幸運、必閃、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
達斯古(タスク=シングウジ)	138	158	130	138	150	150	熱血、必閃、信賴、必中、氣合、魂	空A、陸A、海A、宇A	無
翟比(シャピロ=キーツ)	131	158	165	140	174	171	根性、必中、覺醒、加速、鐵壁、魂	空A、陸A、海B、宇A	盾防御、切落

名稱	格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中	精神指令	地形	特殊技能
利安(リオ=メイロン)	139	158	130	139	150	150	熱血、幸運、氣合、必中、必閃、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
利安(リオ=メイロン)	139	161	168	139	160	170	努力、加速、幸運、必閃、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
利安(リオ=メイロン)	139	158	130	139	150	150	熱血、必閃、信賴、必中、氣合、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
奧狄魯(オデロ=ヘンリーク)	99	161	145	125	153	161	超根性、信賴、熱血、必中、友情、氣合	空A、陸A、海B、宇A	NEW TYPE、盾防御、切落
利安娜(レオナ=ガーシュタイン)	140	158	130	140	150	150	熱血、幸運、氣合、必中、必閃、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
利安娜(レオナ=ガーシュタイン)	140	161	168	140	160	170	努力、加速、幸運、必閃、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
利安娜(レオナ=ガーシュタイン)	140	158	130	140	150	150	熱血、必閃、信賴、必中、氣合、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
流(ひびき流)	130	158	131	135	165	138	必中、根性、熱血、必閃、集中、氣合	空A、陸A、海B、宇A	底力、念動力、盾防御、切落
古斯哈(クスハ=ミズハ)	138	158	130	138	150	150	必中、努力、必閃、加速、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	勇者、念動力、切落
古斯哈(クスハ=ミズハ)	138	161	168	138	160	170	必中、努力、必閃、加速、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	勇者、念動力、切落
古斯哈(クスハ=ミズハ)	138	158	130	138	150	150	必中、努力、必閃、加速、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	勇者、念動力、切落
利尼卡(リルカーラ=ボーグナイン)	141	158	130	141	150	150	熱血、幸運、氣合、必中、必閃、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
利尼卡(リルカーラ=ボーグナイン)	141	161	168	141	160	170	努力、加速、幸運、必閃、熱血、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
利尼卡(リルカーラ=ボーグナイン)	141	161	168	141	160	170	熱血、信賴、再動、必閃、激勵、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
利尼卡(リルカーラ=ボーグナイン)	141	161	168	141	160	170	熱血、信賴、再動、必閃、激勵、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
達狄(リュウセイ=ダテ)	139	162	170	138	180	169	必中、超根性、幸運、必閃、熱血、魂	空A、陸A、海B、宇A	GATS、念動力、盾防御、切落
亞也(アヤ=コバヤシ)	110	160	173	128	160	174	集中、努力、激勵、信賴、熱血、補給	空A、陸A、海B、宇A	念動力、切落
伊古拉姆(イングラム=プリスケン)	135	162	169	145	170	171	必中、手加減、魂、必閃、熱血、覺醒	空A、陸A、海A、宇A	念動力、盾防御、切落
伊古拉姆(イングラム=プリスケン)	135	162	169	145	170	181	必中、手加減、魂、必閃、熱血、覺醒	空A、陸A、海A、宇A	念動力、盾防御、切落
伊古拉姆(イングラム=プリスケン)	140	168	176	154	175	181	必中、手加減、魂、必閃、熱血、覺醒	空A、陸A、海A、宇A	念動力、盾防御、切落
拉奧狄基也(ラオデキヤ=ジュデッカ=ゴッツォ)	160	159	174	160	165	179	集中、加速、激鬥、根性、氣合、復活	空A、陸A、海A、宇A	底力、切落
巴狄姆(ヴィレッタ=バディム)	140	162	170	144	160	176	集中、熱血、攪亂、必中、氣合、魂	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
拉狄斯(ライディース=F=ブランシュタイン)	119	161	177	135	175	176	集中、氣合、魂、必中、加速、戰慄	空A、陸A、海A、宇A	天才、盾防御、切落
巴狄姆(ヴィレッタ=バディム)	140	162	170	144	160	176	集中、熱血、攪亂、必中、氣合、魂	空A、陸A、海A、宇A	切落
度拉(レビ=トーラー)	150	161	179	150	155	182	根性、熱血、覺醒、集中、激勵、奇蹟	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
度拉(レビ=トーラー)	150	162	161	150	155	177	根性、熱血、覺醒、集中、激勵、奇蹟	空A、陸A、海A、宇A	念動力、切落
哥捷(ユーゼス=ゴッツォ)	162	160	159	162	159	180	超根性、必閃、魂、必中、隱身、復活	空A、陸A、海A、宇A	底力、天才、切落
安藤征樹(マサキ=アンドー)	140	160	137	178	167		集中、幸運、熱血、必閃、氣合、覺醒	空A、陸A、海A、宇A	切落
羅莉(リューネ=ゾルダーク)	136	159	170	135	166	168	集中、必閃、熱血、努力、手加減、激勵	空A、陸A、海A、宇A	切落
白河愁(シェウ=シラカワ)	135	161	169	146	165	169	集中、必閃、魂、手加減、攪亂、戰慄	空A、陸A、海A、宇A	天才、念動力、切落



名稱　草間大作(草間大作)
格鬥 139　反應 155　回避 130　射擊 138　技量 151　命中 146
精神指令　必中、氣合、熱血、信賴、努力、加速
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 底力



名稱　銀鈴(銀鈴)
格鬥 120　反應 157　回避 149　射擊 128　技量 168　命中 165
精神指令　集中、幸運、激勵、必閃、熱血、愛
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 底力



名稱　(衝撃のアルベルト)
格鬥 148　反應 169　回避 194　射擊 100　技量 190　命中 197
精神指令　加速、必閃、隱身、集中、超根性、魂
地形　空A、陸A、海C、宇A　特殊技能 底力



名稱　(オロシャのイワン)
格鬥 137　反應 165　回避 110　射擊 110　技量 160　命中 165
精神指令　加速、必閃、隱身、必中、熱血、攪亂
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 無



名稱　Q波士(Qボス)
格鬥 122　反應 155　回避 102　射擊 109　技量 140　命中 150
精神指令　根性、必中、脫力、自爆、超根性、狙擊
地形　空A、陸A、海B、宇B　特殊技能 無



名稱　(田晴らしきヒィッツカラルド)
格鬥 128　反應 168　回避 176　射擊 119　技量 170　命中 187
精神指令　超根性、必閃、氣合、必中、幸運、熱血
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 無



名稱　(眩惑のセルハンテス)
格鬥 141　反應 167　回避 142　射擊 119　技量 165　命中 172
精神指令　集中、信賴、隱身、必閃、友情、魂
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 無





名稱　聯邦軍兵(連邦軍兵)
格鬥 115　反應 148　回避 132　射擊 126　技量 144　命中 131
精神指令　根性、超根性
地形　空B、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御



名稱　泰坦斯兵(ティターンズ兵)
格鬥 116　反應 152　回避 127　射擊 129　技量 149　命中 150
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御



名稱　自護兵(ジオン兵)
格鬥 116　反應 148　回避 124　射擊 126　技量 144　命中 152
精神指令　根性、超根性
地形　空B、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御



名稱　新自護兵(ネオ・ジオン兵)
格鬥 116　反應 152　回避 128　射擊 129　技量 149　命中 153
精神指令　根性、超根性
地形　空B、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御



名稱　泰坦斯強化兵(ティターンズ強化兵)
格鬥 131　反應 158　回避 130　射擊 131　技量 151　命中 165
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 強化人、盾防御



名稱　自護強化兵(ジオン強化兵)
格鬥 131　反應 158　回避 131　射擊 131　技量 151　命中 165
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 強化人、盾防御



名稱　新自護強化兵(ネオ・ジオン強化兵)
格鬥 135　反應 159　回避 132　射擊 135　技量 155　命中 165
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 強化人、盾防御



名稱　(ザンスカール兵)
格鬥 128　反應 154　回避 127　射擊 131　技量 149　命中 155
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 盾防御



名稱　(ザンスカール強化兵)
格鬥 135　反應 160　回避 139　射擊 135　技量 155　命中 165
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 強化人、盾防御



名稱　(バイストン・ウェル兵)
格鬥 121　反應 152　回避 135　射擊 111　技量 149　命中 165
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 無



名稱　(バイストン・ウェル兵)
格鬥 123　反應 152　回避 136　射擊 114　技量 149　命中 167
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 無



名稱　(ゼントラン兵)
格鬥 128　反應 152　回避 140　射擊 130　技量 149　命中 170
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 無



名稱　(メルトラン兵)
格鬥 138　反應 156　回避 145　射擊 136　技量 151　命中 171
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海B、宇A　特殊技能 無



名稱　強化兵(強化兵)
格鬥 135　反應 160　回避 138　射擊 135　技量 155　命中 165
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 強化人、盾防御



名稱　(エリート兵)
格鬥 131　反應 158　回避 141　射擊 131　技量 151　命中 169
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 盾防御



名稱　帝國監察軍兵(帝田監察軍兵)
格鬥 120　反應 160　回避 137　射擊 130　技量 155　命中 168
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 盾防御



名稱　親衛隊兵(親衛隊兵)
格鬥 135　反應 160　回避 147　射擊 137　技量 155　命中 171
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 底力、盾防御



名稱　親衛隊兵(親衛隊兵)
格鬥 135　反應 160　回避 147　射擊 137　技量 155　命中 172
精神指令　根性、超根性
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 底力、盾防御



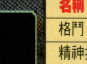
名稱　(第3使徒サキエル)
格鬥 151　反應 155　回避 139　射擊 125　技量 158　命中 172
精神指令　自爆、復活、超根性
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 無



名稱　(第4使徒シャムシェル)
格鬥 149　反應 154　回避 140　射擊 121　技量 150　命中 170
精神指令　超根性、根性
地形　空A、陸A、海A、宇A　特殊技能 無

名稱	格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中	精神指令	地形	特殊技能
(第5使徒ラミエル)	115	156	140	160	160	180	超根性、必中	空A、陸A、海A、宇A	無
(第6使徒ガギエル)	155	154	141	120	155	170	超根性、根性	空B、陸B、海A、宇B	無
(第7使徒イスラフェル)	160	156	142	124	161	172	超根性、加速、復活	空A、陸A、海A、宇A	無
(第7使徒イスラフェル甲)	160	156	143	124	151	174	超根性、加速、復活	空A、陸A、海A、宇A	無
(第7使徒イスラフェル乙)	160	156	143	124	161	174	超根性、加速、復活	空A、陸A、海A、宇A	無
(第9使徒マトリエル)	148	154	144	135	161	146	超根性、必中	空A、陸A、海A、宇B	無
(第13使徒バルディエル)	160	158	145	160	165	176	超根性、隱身、復活	空A、陸A、海A、宇A	無
(第14使徒ゼルエル)	165	161	147	165	150	177	自爆、復活、超根性	空A、陸A、海A、宇A	無
EVA量產機(エヴァ量產機)	160	162	129	141	149	178	超根性、復活、補給	空A、陸A、海A、宇A	底力、切落
宇宙怪獸兵隊(宇宙怪獸兵隊)	121	152	125	125	130	151	根性、超根性	空A、陸A、海A、宇A	無
宇宙怪獸高速型(宇宙怪獸高速型)	145	158	159	132	159	161	加速、超根性、根性	空A、陸A、海A、宇A	無
宇宙怪獸上陸艇(宇宙怪獸上陸艇)	131	155	131	128	149	148	根性、超根性	空A、陸A、海A、宇A	無
宇宙怪獸混合型(宇宙怪獸混合型)	138	157	145	140	156+	159	加速、超根性、根性	空A、陸A、海A、宇A	底力
宇宙怪獸合體怪獸(宇宙怪獸合体怪獸)	150	160	169	115	165	165	加速、超根性、根性	空A、陸A、海A、宇A	底力

名稱	格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中	精神指令	地形	特殊技能
(ニナ=パープルトン)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(モーラ=バシット)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ジョン=コーウェン)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ルセット=オデビー)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(トーレス)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(サエグサ)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ベルトーチカ=イルマ)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ハヤト=コバヤシ)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(フラウ=コバヤシ)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(アストナージ=メドッソ)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(カイ=シデン)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ジャミトフ=ハイマン)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ミネバ=ザビ)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無





名稱	格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中	精神指令	地形	特殊技能
(ギグナン)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(エマリー=オンス)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ミリィ=チルダー)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(チェーン=アギ)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(シャクティ=カリン)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ハロ)	0	0	0	0	0	0	偵察、激勵、脫力、超根性、幸運、再動	空D、陸D、海D、宇D	無
(ウォレン=トレイス)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(スージィ=リレーン)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(カルルマン=ドゥカートゥス)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(カレル=マサリク)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(エリシャ=クランスキー)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(マルチナ=クランスキー)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(オイ=ニュング)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ロメロ=マラベル)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(オーティス=アーキンス)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ハンゲルグ=エヴィン)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ミューラ=ゲル)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(マリア=ピァ=アーモニア)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(フォンセ=カガチ)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ムッダーマ=ズガン)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(リリーナ=ドーリアン)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(デルマイユ侯爵)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(キャスリン=ブルーム)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(サリィ=ポォ)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ヒルデ=シュバイカー)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(ドクター=J)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無
(サスガ=ミオ)	0	0	0	0	0	0	無	空D、陸D、海D、宇D	無

名稱	(パーガン)										
格鬥	0	反應	0	回避	0	射擊	0	技量	0	命中	0
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	艾寶(エイブ=タマリ)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+90	射擊	0	技量	0	命中	0+99
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	卡臣(カワッセ=グー)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+90	射擊	0	技量	0	命中	+99
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	比狄芙(ビューティフル=タチバナ)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+100	射擊	0	技量	0	命中	0+100
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	児施樂(児シロー)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+70	射擊	0	技量	0	命中	+70
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	弓教授(弓教授)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+125	射擊	0	技量	0	命中	0+125
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	野祖利(のっそり博士)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+105	射擊	0	技量	0	命中	0+105
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	森利(もりもり博士)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+100	射擊	0	技量	0	命中	0+100
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	瀨和志(せわし博士)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+110	射擊	0	技量	0	命中	0+110
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	光子力研究所員										
格鬥	0	反應	0	回避	0+90	射擊	0	技量	0	命中	+90
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	児劍造(児劍造)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+80	射擊	0	技量	0	命中	0+80
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	予言者(予言者)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+80	射擊	0	技量	0	命中	0+80
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	早乙女博士(早乙女博士)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+100	射擊	0	技量	0	命中	0+100
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	早乙女路琉(早乙女ミチル)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+60	射擊	0	技量	0	命中	0+60
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	南原博士(南原博士)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+65	射擊	0	技量	0	命中	0+65
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	四谷博士(四ッ谷博士)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+50	射擊	0	技量	0	命中	0+50
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	ROBOT(ロベット)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+90	射擊	0	技量	0	命中	0+90
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	岡長官(岡長官)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+90	射擊	0	技量	0	命中	0+90
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	兵口博士(田口博士)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+100	射擊	0	技量	0	命中	0+100
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	剛健太郎(剛健太郎)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+70	射擊	0	技量	0	命中	0+70
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	剛光代(剛光代)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+125	射擊	0	技量	0	命中	0+125
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	卡渣利(リー=カザリーン)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+105	射擊	0	技量	0	命中	0+105
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	葉月考太郎(葉月考太郎)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+100	射擊	0	技量	0	命中	0+100
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	伊高魯(ロス=イゴール)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+110	射擊	0	技量	0	命中	0+110
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	古拉魯(ゲラール)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+90	射擊	0	技量	0	命中	0+90
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	碇原 堂(碇ゲンドウ)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+80	射擊	0	技量	0	命中	0+80
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	冬月(冬月コウゾウ)										
格鬥	0	反應	0	回避	0+80	射擊	0	技量	0	命中	0+80
精神指令	無										
地形	空D、陸D、海D、宇D			特殊技能	無						

名稱	格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中	精神指令	地形	特殊技能
葛城 美里(葛城ミサト)	0	0	0+100	0	0	0+100	無	空D、陸D、海D、宇D	無
赤木 律子(赤木リツコ)	0	0	0+60	0	0	0+60	無	空D、陸D、海D、宇D	無
加持(加持リョウジ)	0	0	0+65	0	0	0+65	無	空D、陸D、海D、宇D	無
青葉(青葉シゲル)	0	0	0+50	0	0	0+50	無	空D、陸D、海D、宇D	無
日向(日向マコト)	0	0	0+90	0	0	0+90	無	空D、陸D、海D、宇D	無
伊吹(伊吹マヤ)	0	0	0+90	0	0	0+90	無	空D、陸D、海D、宇D	無
相田(相田ケンスケ)	0	0	0+100	0	0	0+100	無	空D、陸D、海D、宇D	無
洞木 光(桐木ヒカリ)	0	0	0+70	0	0	0+70	無	空D、陸D、海D、宇D	無
濟利(ゼーレ)	0	0	0+125	0	0	0+125	無	空D、陸D、海D、宇D	無
基魯(キール=ロレンツ)	0	0	0+105	0	0	0+105	無	空D、陸D、海D、宇D	無
奧達高(オオタコ=ウイチロウ)	0	0	0+100	0	0	0+100	無	空D、陸D、海D、宇D	無
副長(副長)	0	0	0+110	0	0	0+110	無	空D、陸D、海D、宇D	無
比古治(ヒグチキミコ)	0	0	0+90	0	0	0+90	無	空D、陸D、海D、宇D	無
鈴 明美(リンミンメイ)	0	0	0+80	0	0	0+80	無	空D、陸D、海D、宇D	無
 早瀨 未沙	0	0	0+80	0	0	0+80	無	空D、陸D、海D、宇D	無
 拉莎露(クローディア=ラサール)	0	0	0+100	0	0	0+100	無	空D、陸D、海D、宇D	無
 力爾亞度(ヴァネッサ=レイアード)	0	0	0+60	0	0	0+60	無	空D、陸D、海D、宇D	無
 莎美(シャミー=ミリオム)	0	0	0+65	0	0	0+65	無	空D、陸D、海D、宇D	無
 基母(キム=キャビロフ)	0	0	0+50	0	0	0+50	無	空D、陸D、海D、宇D	無
 李家飛(リンカイフン)	0	0	0+90	0	0	0+90	無	空D、陸D、海D、宇D	無
 艾基西度(4970=エキセドル)	0	0	0+90	0	0	0+90	無	空D、陸D、海D、宇D	無
 基蘇(ケンゾウ=コバヤシ)	0	0	0+100	0	0	0+100	無	空D、陸D、海D、宇D	無
 奧美雅(ロバート=オオミヤ)	0	0	0+70	0	0	0+70	無	空D、陸D、海D、宇D	無
 卡古(カーク=ハミル)	0	0	0+125	0	0	0+125	無	空D、陸D、海D、宇D	無
  斯羅(シロ)	0	0	0+105	0	0	0+105	無	空D、陸D、海D、宇D	無
 古羅(クロ)	0	0	0+100	0	0	0+100	無	空D、陸D、海D、宇D	無
 斯加(チカ)	0	0	0+110	0	0	0+110	無	空D、陸D、海D、宇D	無

名稱	格鬥	反應	回避	射擊	技量	命中	精神指令	地形	特殊技能
美(ミュン=ファ=ローン)	0	0	0+90	0	0	0+90	無	空D、陸D、海D、宇D	無
猿丸 太郎(猿丸太郎)	0	0	0+80	0	0	0+80	無	空D、陸D、海D、宇D	無
東山大 三郎(東山大三郎)	0	0	0+80	0	0	0+80	無	空D、陸D、海D、宇D	無
巴拉奧(バラオ)	0	0	0+100	0	0	0+100	無	空D、陸D、海D、宇D	無
比露斯達(ベロスタン)	0	0	0+60	0	0	0+60	無	空D、陸D、海D、宇D	無
亞加露(アギャール)	0	0	0+65	0	0	0+65	無	空D、陸D、海D、宇D	無
平祭官(平祭官)	0	0	0+50	0	0	0+50	無	空D、陸D、海D、宇D	無
戴宗(戴宗)	0	0	0+90	0	0	0+90	無	空D、陸D、海D、宇D	無
鐵牛(田牛)	0	0	0+90	0	0	0+90	無	空D、陸D、海D、宇D	無
吳學人(吳學人)	0	0	0+100	0	0	0+100	無	空D、陸D、海D、宇D	無
中條長官(中田長官)	0	0	0+70	0	0	0+70	無	空D、陸D、海D、宇D	無
村雨 健二(村雨 健二)	0	0	0+125	0	0	0+125	無	空D、陸D、海D、宇D	無
混世魔王樊瑞(混世魔王樊瑞)	0	0	0+105	0	0	0+105	無	空D、陸D、海D、宇D	無
激動的卡華拉渣基(激動たるカワラザキ)	0	0	0+100	0	0	0+100	無	空D、陸D、海D、宇D	無
諸葛亮孔明(諸葛亮孔明)	0	0	0+110	0	0	0+110	無	空D、陸D、海D、宇D	無
卡渣哈拉(イルムガルト=カザハラ)	137	160	155+90	120	172	150+90	集中、加速、熱血、閃避、氣合、魂	空A、陸A、海A、宇A	切落
瑪奧(リン=マオ)	118	160	155+100	136	172	150+90	必中、根性、熱血、閃避、幸運、魂	空A、陸A、海A、宇A	切落
卡渣哈拉(イルムガルト=カザハラ)	137	160	155+90	120	172	150+90	集中、加速、熱血、閃避、氣合、魂	空A、陸A、海A、宇A	切落
瑪奧(リン=マオ)	118	160	155+100	136	172	150+90	必中、根性、熱血、閃避、幸運、魂	空A、陸A、海A、宇A	切落
渣爾亞度魯布(ジャイアントロボ)	0	0	0+60	0	0	0+60	無	空D、陸D、海D、宇D	無
龍王機(龍王機)	140	158	125+65	150	130	172+65	無	空A、陸A、海B、宇A	無
虎王機(虎王機)	140	158	125+50	150	130	178+50	無	空A、陸A、海B、宇A	無
安西(安西エリ)	0	0	0+90	0	0	0+90	無	空D、陸D、海D、宇D	無
???(???)	0	0	0+90	0	0	0+90	無	空D、陸D、海D、宇D	無
謎之聲(謎の田)	0	0	0+100	0	0	0+100	無	空D、陸D、海D、宇D	無
露莎(ルーザ=ルフト)	0	0	0+70	0	0	0+70	無	空D、陸D、海D、宇D	無

FIFA 2000 WORLD CHAMPIONSHIP

TEXT：咸旦仔

PS2	
製造商	EA.SQUARE
售價	6800日圓　發售日：發售中
容量	CD-ROM　記憶：651KB

SOC / MEM / 對應 DUAL SHOCK / 對應振動

遊戲多面睇

在上一期已為大家介紹過各國聯賽中球隊的資料，今期將會再為大家介紹遊戲中各選項以及所有國家隊的資料，務求令大家更能深入了解遊戲的各項功能，從而取得更大的樂趣。



小人物變大國腳

プレイヤーエディット　PLAYER EDIT

對於本地玩家來說日文名稱相信是最令大家頭痛的事，而本作亦考慮到這個問題，特意增設了PLAYER EDIT(プレイヤーエディット)這個模式給玩家進行修改，玩者可在這模式中將球員的名稱修改英文顯示。另外玩者還可在這模式中將每位球員的各項能力以及外型進行修改，可修改的項目包括：

能力篇

プレイヤーデータ PLAYER DATA

玩者可在這裏看到每位球員的各項能力值並進行修改，供玩者修改的能力共有八項，而每項能力最低為1最高為7。玩者可在這裏將一些毫不顯眼的球員之能力改變成能與超越球星媲美的能力，從而創造出一些與現實不符的超級新星。可供玩者修改的能力包括：



スタミナ ---------- STAMINA耐力
スピード ---------- SPEED速度
シュート ---------- SHOOT射門
パス ---------- PASS傳送
ストレングス ---------- STRENGTH強度
ヘディング ---------- HEADING頭鎚
ボールコントロール ------- BALL CONTROL控球
タックル ---------- TACKLE 攔截



ポジション　POSITION

這裏是修改各球員在比賽時所負責位置的地方。在遊戲中每位球員都有其最適合之位置，而位置適合與否往往是球員能否發揮其能力的重點。所以玩者須因應各球員的不同能力而進行位置的調配，從而令球員更能發揮其個人能力。球員在比賽時所負責位置共有19種，在遊戲中每個位置都會以英文字母代表，所有位置詳情如下：

GB -------- 龍門
SW -------- 清道夫
RWB ------ 右翼後衛
RB -------- 右後衛
CB -------- 中堅
LB --------- 左後衛
LWB ------ 左翼後衛
AB -------- 助攻型中堅
DM -------- 防守中場
RW -------- 右翼
RM -------- 右中場
CM -------- 中場
LM -------- 左中場
LW -------- 左翼
AM -------- 進攻中場
RF --------- 右前鋒
CF --------- 中前鋒
LF --------- 左前鋒
ST --------- 前鋒

外型篇

PLAYER EDIT(プレイヤーエディット)這個模式除了可將球員的能力修改外，玩者還能在模式中將球員外型改變，而改變的種類包括有球衣號碼(ナンバー)、髮型(ヘアータイプ)、頭髮顏色(ヘアーカラー)、膚色(スキンカラー)、眼睛(フェイスタイプ)、鬍鬚(ヒゲ)等6種。另外在TEAM EDIT(チームエディット)中還可將球衣的款式改變，令大家能創作出一支完全屬於自己的球隊。





齊來組織最強之球隊



在LEAGUE(リーグ)模式中除了一般的比賽模式外，還加入了球員轉會的系統，而這系統亦只能在球會與球會之間進行。在遊戲中每個球會都會因應其現實中的規模和成績，而有不同的轉會儲備金額，另外每位球員的轉會金額都與其現實中的相同，亦即是越有名氣的球星其轉會費用就越高。每個球會最多可以有60次的球員轉會機會，而每個球會最少要有16名球員參加，而最多則可容納32名球員。大家就可在此模式中將自己最喜愛的球星雲集成一支超級球隊！

最強球隊之管理

チーム マネージメント
TEAM MANAGEMENT



顧名思義這裡是對球隊作出各種管理的地方。在這裡玩者可將球隊的各項基本資料進行修改，而可修改的選項包括STARTING MEMBER(スターティングメンバー)、IGM和KICKER(キッカー)等3種，玩者可利用以上的選項將球隊調整至最強陣容及狀態來作賽。

スターティングメンバー STARTING MEMBER



在這裏玩者可以因應不同情況而將上陣的正選球員進行調配，如球員的狀態不好或受傷等，都可在這裏進行調配，令球隊能以最FIT狀態作賽。另外，玩者還可在這裏看到每位球員的能力和位置，從而更能了解各球員的能力。

POS	球員所負責之位置
STATUS	現時狀況，スタメン代表正選，サブ代表後備
トータル(TOTAL)	球員現時的評分
FIT	狀態
SPD	速度
SHT	射門
PSS	傳送
STR	強度
HDR	頭鎚
BC	控球
TKL	攔截

IGM

這裏是一個供玩者在賽前預設3個不同陣式然後在比賽進行時使用的選項。

而除了陣之外，玩者亦可在此設定球隊在作賽時的作戰模式，而設定分別是OFFENSE STYLE(攻擊方式)和DEFENSE STYLE(防守方式)等。

キッカー KICKER



玩者可在這裏將球隊裡負責處理各種罰球的球員進行調配，罰球的種類包括：左面角球(左コーナー)、右面角球(右コーナー)、自由球(フリーキック)、十二碼(PK)及決勝負的十二碼戰(PK戰)等5種。每位球員都有其不同能力，玩者須要因應他們的能力而作出適當的分配，才能令球隊不會錯過任何機會。

インターナショナル 世界杯

UAE 阿聯猶 UNITEDARABUMIRATES

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：中央突破 DEFENSE：後場聯防





進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

アメリカ 美國 USA

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：穩守突擊 DEFENSE：前場緊迫





進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

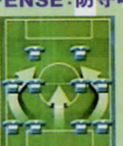
アルゼンチン 阿根廷 ARGENTINA

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：中央突破 DEFENSE：防守中場





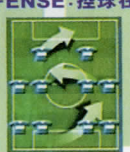
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

イスラエル 以色列 ISRAEL

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：控球在腳 DEFENSE：防守中場





進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

イタリア 意大利 ITALY

基本陣式：4-4-2

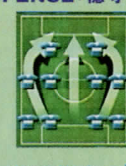


OFFENSE：中央突破 DEFENSE：後場聯防



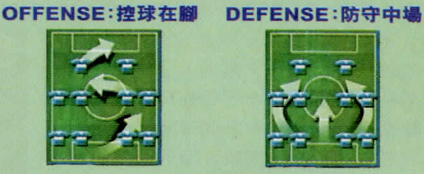


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

イラン　伊朗　IRAN
基本陣式：4-4-2
OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：前場緊迫


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

オーストリア　奧地利　AUSTRIA

基本陣式：4-4-2
OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：防守中場

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

イングランド　英格蘭　ENGLAND

基本陣式：4-4-2
OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：防守中場


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

カナダ　加拿大　CANADA


基本陣式：4-4-2
OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：後場聯防

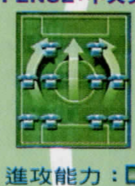
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

エジプト　埃及　EGYPT


基本陣式：4-4-2
OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：後場聯防

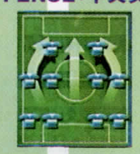
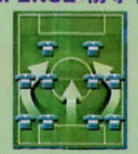

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

カメルーン　喀麥隆　CAMEROON


基本陣式：4-4-2
OFFENSE：中央突破　DEFENSE：後場聯防


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

オランダ　荷蘭　NETHERLANDS

基本陣式：4-4-2
OFFENSE：中央突破　DEFENSE：防守中場


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ギリシア　希臘　GREECE


基本陣式：4-4-2
OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：後場聯防
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

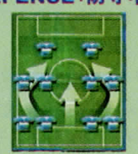
オーストラリア　澳洲　AUSTRALIA

基本陣式：4-4-2
OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：前場緊迫


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

クロアチア　克羅地亞　CROATIA

基本陣式：4-4-2
OFFENSE：中央突破　DEFENSE：防守中場

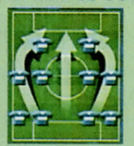

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

コロンビア　哥倫比亞　COLOMBIA

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：後場聯防



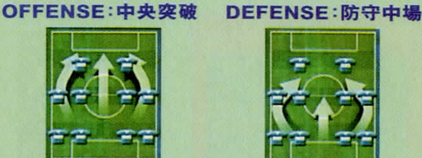

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

スコットランド　蘇格蘭　SCOTLAND

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：中央突破　DEFENSE：防守中場




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

サウジアラビア　沙特阿拉伯　SAUDI ARABIA

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：中央突破　DEFENSE：防守中場




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

スペイン　西班牙　SPAIN

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：防守中場




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

シンガポール　新加坡　SINGAPORE

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：防守中場



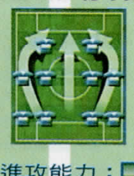

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

タイ　泰國　THAILAND

基本陣式：5-3-2



OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：防守中場



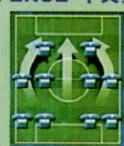

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ジャマイカ　牙買加　JAMAICA

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：中央突破　DEFENSE：防守中場



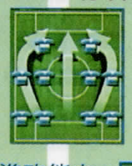

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

チリ　智利　CHILE

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：前場緊迫



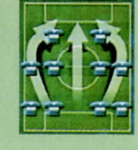

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

スウェーデン　瑞典　SWEDEN

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：後場聯防



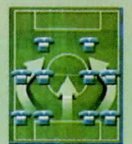

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

デンマーク　丹麥　DENMARK

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：防守中場

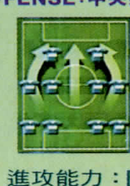
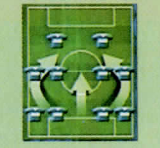



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ドイツ　德國　GERMANY

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：中央突破　DEFENSE：防守中場

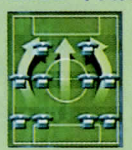
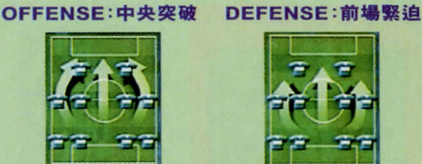



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

フランス　法國　FRANCE

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：中央突破　DEFENSE：前場緊迫

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ナイジェリア　尼日利亞　NIGERIA

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：前場緊迫



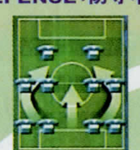

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ブラジル　巴西　BRAZIL

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：防守中場



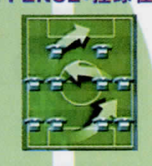
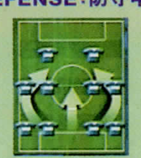


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ニュージーランド　新西蘭　NEW ZEALAND

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：防守中場

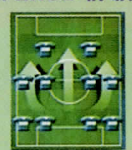
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ブルガリア　保加利亞　BULGARIA

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：前場緊迫





進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ノルウェー　挪威　NORWAY

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：中央突破　DEFENSE：前場緊迫




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ベルギー　比利時　BELGIUM

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：防守中場





進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

パラグアイ　巴拉圭　PARAGUAY

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：防守中場





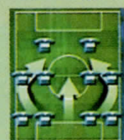
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ポーランド　波蘭　POLAND

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：中央突破　DEFENSE：防守中場





進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

メキシコ　墨西哥　MEXICO

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：中央突破



DEFENSE：後場聯防



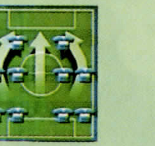
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

中國　中國　CHINA

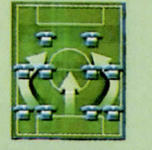
基本陣式：4-4-2



OFFENSE：中央突破



DEFENSE：防守中場



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

モロッコ　摩洛哥　MOROCCO

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：穩守突擊



DEFENSE：前場緊迫



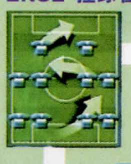
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

南アフリカ　南非　SOUTHAFRICA

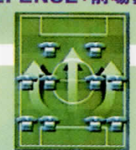
基本陣式：4-4-2



OFFENSE：控球在腳



DEFENSE：前場緊迫



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ユーゴスラビア　南斯拉夫　YUGOSLAVIA

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：控球在腳



DEFENSE：後場聯防



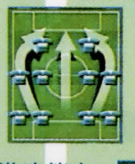
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

台灣　台灣　TAIWAN

基本陣式：5-3-2



OFFENSE：穩守突擊



DEFENSE：前場緊迫



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

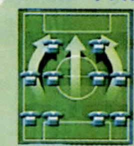
ルーマニア　羅馬尼亞　ROMANIA



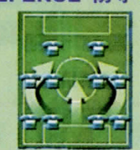
基本陣式：4-4-2



OFFENSE：中央突破



DEFENSE：防守中場



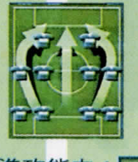
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

日本　日本　JAPAN

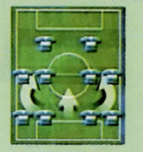
基本陣式：3-5-2



OFFENSE：穩守突擊



DEFENSE：後場聯防



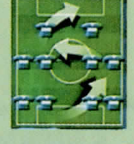
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

レバノン　黎巴嫩　LENBANON

基本陣式：4-4-2



OFFENSE：控球在腳



DEFENSE：防守中場



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

韓國　韓國　KOREA

基本陣式：3-5-2



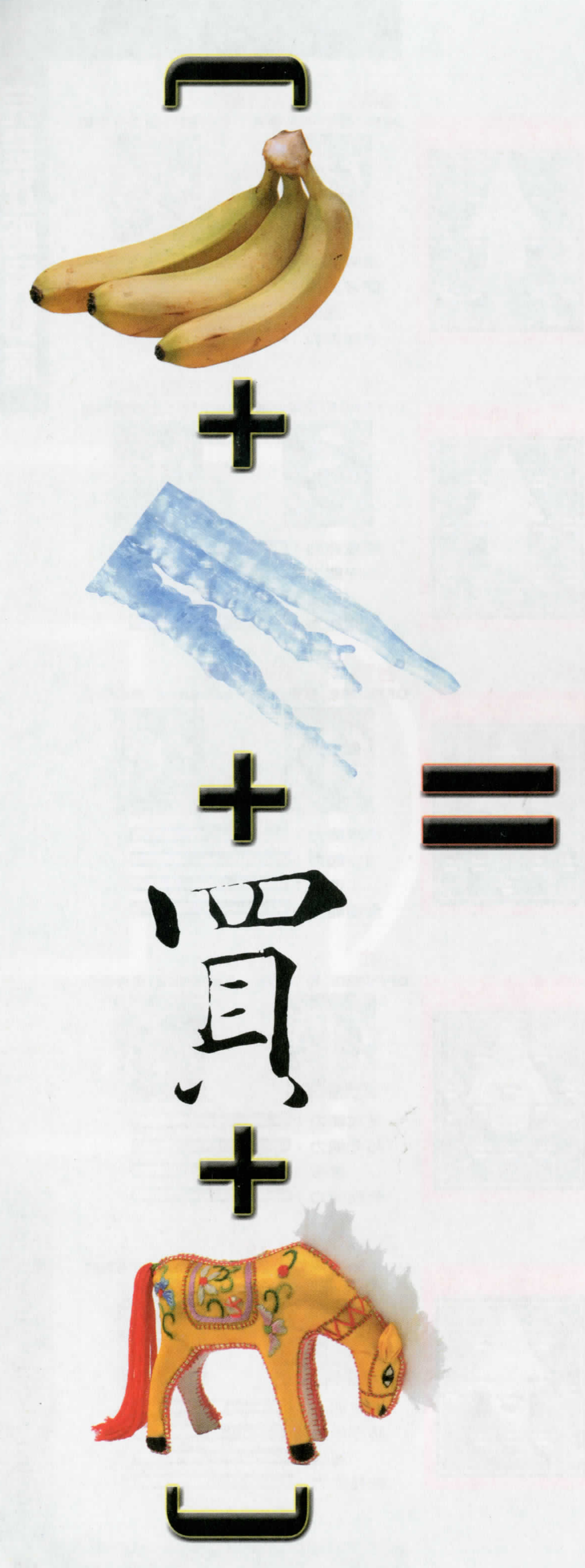
OFFENSE：穩守突擊



DEFENSE：後場聯防



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：



遊戲誌誠徵

1）見習編輯

2）攻略編輯

現在又要招收新血，假如你自問打機叻過人，擁有以下條件，就有資格成為《遊戲誌》編輯。

(1) 無需經驗，對遊戲機有一定認識，中文程度良好；略懂日語及中文輸入法為佳。

(2) 具撰寫家庭遊戲機攻略經驗，中文程度良好，懂日語者更會優先考慮。

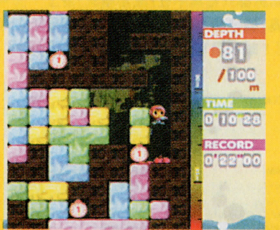
不論你有沒有才華，快將個人履歷及申請職位，連同一份600-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618。

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

6月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
29日	■MAJOR WAVE 1500 SERIES EGG	HUMSTAR	1500日圓	PUZ
	■MAJOR WAVE 1500 SERIES MASTER OF MONSTERS~破曉之賢者們~	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	■MAJOR WAVE 1500 SERIES LOVE GAMES~WAIWAI TENNIS~	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	■BEST版 釣道 ~溪流・湖編~	ESCOT	2800日圓	SPT
	BRAND×BRAND <合成RPG>	TONKIN HOUSE	5800日圓	RPG
	我要作曲~Dance Remix編~	VING KIDS	3200日圓	SLG
	裏技麻雀~這就是天和？~	SPIKE	4800日圓	TAB
	MACROSS PLUS GAME EDITION	翔泳社	6800日圓	STG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	Superlite 1500 Series DEEP FREEZE	SUCCESS	1500日圓	SHT
	SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER RED	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER BLUE	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER YELLOW	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series數獨 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	Wu Tang	SUCCESS	4800日圓	FIG
	BISHIBASHI SPECIAL 3~STEP CHAMP~	KONAMI	OPEN價格	ETC
	MR DRILLER	NAMCO	4800日圓	PUZ



大家知不知道最近日本街機界突然「爆」了出來的作品是什麼？它不是格鬥，也不是音樂GAME，而是PUZZLE遊戲《MR DRILLER》。其評價之高，有人說它是《TETRIS》再現！可惜的是香港玩這遊戲的人很少，希望在家用版推出之後，會有更多人認識《MR DRILLER》的魅力。



每逢有新一集《WINNING ELEVEN》推出，香港的機迷都會為之瘋狂好一段日子。今次這套《~2000》除了本身的「J-LEAGUE」和「J1」外，還加入了「J2」的選手們，令可使用的球會多達27個。不過由於遊戲本身的改動並不多，玩過上幾集的朋友或者會覺得有點厭倦也不定。

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	機動戰士GUNDAM基力之野望 自護之系譜 攻略指令書	BANDAI	2800日圓	SLG
	VANDEL HEARTS 2~天上之門~(KONAMI THE BEST)	KONAMI	OPEN價格	SRPG
	IDEA FACTORY COLLECTION SPECTRE FORCE	IDEA FACTORY	2800日圓	SLG
	IDEA FACTORY COLLECTION MONSTER COMPLETE WORLD	IDEA FACTORY	2800日圓	RPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION SAGA FRONTIA	SQUARE	3800日圓	RPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION SAGA FRONTIA 2	SQUARE	3800日圓	RPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	3800日圓	SRPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION BRAVE FENCER武藏傳	SQUARE	3800日圓	ARPG
	PERSONA 2罰	ATLUS	6800日圓	RPG
	PERSONA 2罰DELUXE BOX	ATLUS	9800日圓	RPG
	小王國物語ELTORIA	KSS	2800日圓	RPG
	J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS	ASK	4800日圓	ACT
	日本職業麻雀連盟公認 本格職業麻雀 真・徹萬	NAXAT	2800日圓	TAB
	~仙界大戰~仙界傳封神演義	BANDAI	5800日圓	RPG
	POCKET DIGIMON WORLD	BANDAI	2800日圓	AVG

7月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
6日	■必殺 PACHINICO STATION NOW4 我係熱血冒險王	SUNSOFT	2800日圓	SLG
	■StudyQuest計算島之大冒險	志學社	5800日圓	ETC
	■鈴木爆發	ENIX	5800日圓	AVG
	BLASTER MASTER	SUNSOFT	5800日圓	STG
	SPIKE LIBRARY#002 COLIN McRAE RALLY	SPIKE	2800日圓	RAC
	RC GO!	TAITO	5800日圓	RAC
	LAGNACURE LEGEND	ARTDINK	4800日圓	SLG
	ARTDINK BEST CHOICE LAGNACURE	ARTDINK	2800日圓	SLG
	水之花道	PONY CANYON	6800日圓	ETC
	大盜伍右衛門~綾繁一家之黑影~	KONAMI	價格未定	ACT
	BASS TRICK WAKE BOARDING	METRO	4800日圓	SPG
	蟲太郎	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	ACT
	VALUE 1500麻雀STATION MAZIN麻神	SUNSOFT	1500日圓	TAB
	BEST PRICE CAT THE RIPPER~第13位偵探~	TONKIN HOUSE	2500日圓	AVG
	BEST PRICE鋼仁戰記	TONKIN HOUSE	2500日圓	SRPG
	BEST PRICE伸縮對戰IT'S A！	TONKIN HOUSE	2500日圓	PUZ
	KOEI THE BEST Angelique天空之鎮魂歌	KOEI	2800日圓	RPG
	KOEI THE BEST維新之嵐 幕末志士傳	KOEI	2800日圓	SLG
	嘩嘩雀莊	HORI	6500日圓	TAB
	★越過我的屍(THE BEST)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	RPG
	★捉猴吧！(THE BEST)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	ACT
	★大家的GOLF(THE BEST)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	SPT
7日	FINAL FANTASY IX	SQUARE	7800日圓	RPG
13日	■BLASTER MASTER	SUNSOFT	5800日圓	STG
	■必殺PACHISLOT STATION 4	SUNSOFT	4800日圓	SLG
	■PARA！PRO JUNIOR COLLECTION	日本TELENET	3200日圓	SLG
	■Best of Best PACHISCOT帝王2	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	GGS2000 SERIES ALMOLIN'S	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	SHT
	稻川淳二 深夜中之的士	VISIT	4800日圓	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL 29釣魚	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL 31 THE SOUND NOVEL	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	加油日本！奧運2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	日本相撲協會公認 國技大相撲(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	SPT
	Monkey Magic	SUNSOFT'	4800日圓	ACT
	遊戲王 DUEL MONSTERS 被封印之記憶(KONAMI THE BEST)	KONAMI	價格未定	TAB
	CINEMA 英會話 ~愛之盡頭~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~嵐之丘~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~INTERCEPTOR~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~ZOMBIE~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~不能去天國的爸爸~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CHINEMA 英會話 ~BOYS LIFE~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	~東京魔人學園傳奇 人之章~東京魔人學園劍風帖繪卷	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
19日	■TOMB RAIDER IV：THE LAST REVELATION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	GUITAR FREAKS(KONAMI THE BEST)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	PACHISLOT ARUZE王國3	ARUZE	5800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series THE TETRIS	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series DESSEMO KIDSZ！	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series MEMORIES OFF	SUCCESS	1500日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series LITHOBSER ASS	SUCCESS	1500日圓	AVG
	實況POWERFUL職業棒球2000開幕版	KONAMI	OPEN價格	SPT
	必殺PACHISLOT STATION NOW5鬼太郎	SUNSOFT	3800日圓	SLG
	KOEI THE BEST太閣立志傳III	KOEI	2800日圓	RPG
	KOEI THE BEST蒼狼與白鹿IV	KOEI	2800日圓	SLG
20日	SNK BEST COLLECTION餓狼傳說WILD AMBITION	SNK	2800日圓	FIG
27日	■beatmania featuring DREAMS COME TURE	KONAMI	OPEN價格	SLG
	■beatmania BEST HITS	KONAMI	OPEN價格	SLG
	■PRINCESS MAKER POCKET大作戰(廉價版)	J・WING	2800日圓(預定)	SLG
	■MAJOR WAVE 1500 SERIES ACID	HUMSTAR	1500日圓	ACT
	■MAJOR WAVE SERIES BATTLE ATHLETE大運動會 GTO	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	■PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch感覺SENSATION	PANDONA BOX	1980日圓	AVG
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	4800日圓	TAB
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	砂之EMBRACE~EDEN之里的勒寶	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	TWILLIGHT SYMPTOM ~再會~	SPIKE	5800日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES魔法少女PRETTY SAMMY	HUMSTAR	1500日圓	AVG
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.01轉車指南2000年版	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.02家庭風水	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.03性名判斷	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.04料理 定番料理菜單	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	MARU安SERIES 5 RECIPRO RACE 5000	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RAC
	THE・音樂指揮家	GLOBAL A ENTERTINMNET	4800日圓	ETC
	THE・音樂指揮家(連控制器版)	GLOBAL A ENTERTINMNET	7800日圓	ETC
	HYPER VOLUME 2800 HYPER PACHINKO	KONAMI	OPEN價格	SLG
	POP'N MUSIC ANIMATION MELODY(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	ETC
	BAROQUE SYMPTOM	SPIKE	3800日圓	ETC
	★BEST版 大戰略MASTER COMBAT	ESCOT	2800日圓	SLG
中旬	在哪裏也有蒼鼠2	VEC	3800日圓(預定)	ETC
下旬	■PACHISCOT帝王W	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	SLG
	日本職業麻雀連盟公認 麻雀入門編(廉價版)	NAXAT	2800日圓	TAB
	DIGIMON WORLD 2	BANDAI	5800日圓	RPG
7月	■MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
	手機・EDIT	INCREMENT P	5800日圓	ETC
	CITY BRAVO~BUSINESS篇	ASTRON	5800日圓	SLG
	SUPER BASS FISHING普及版	MEDIA RING	1500日圓	SPT
	WINNING LURE	HORI	7800日圓(預定)	SPT
	★多倫與哥布(BEST FOR FAMILY版)	CAPCOM	2800日圓	PUZ

8月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
3日	遊戲中學習SERIES英文生字 750	NAGASE	2800日圓	ETC
	STREET BOARDERS 2	Micro Cabin	5800日圓	SPT
	人魚之烙印	NEC Interchannel	5800日圓	AVG
	KENKI一發！CRANE MASTER激鬥	FAB COMMUNICATION	2500日圓	ETC
	KENKI一發！SHOVEL MASTER激鬥	FAB COMMUNICATION	2500日圓	ETC
	EXCITING PRO WRESTLING	YUKES	5800日圓	SPT
	BEST PRICE JUGGERNAUT~戰慄之扉~	TONKIN HOUSE	2500日圓	AVG
	BEST PRICE黃昏之ODE	TONKIN HOUSE	2500日圓	RPG
	LOGIC麻雀 創龍 四人打・三人打	日本一SOFTWARE	1500日圓	TAB
	★ARTDINK BEST CHOICE AQUANAUT之休日2	ARTDINK	2800日圓	ETC
	★掘這裡	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
10日	■MAGICAL DICE KIDS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800日圓	TAB
	■手機鈴聲 GOLD	BING	2480日圓	ETC
	土坪小姐	UNIVERSE開發	5800日圓	TAB
	由零開始的將棋 將棋幼稚園AYUMI組R	AFECT	1500日圓	TAB
17日	SuperLite 1500 Series CYBER大戰略 出擊！遙控隊	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series FISHING俱樂部 1 ~防波堤釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series FISHING俱樂部 2 ~港口釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series FISHING俱樂部 3 ~投下釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
24日	■PRINCESS MAKER GO!GO! PRINCESS(廉價版)	J・WING	2800日圓(預定)	SLG
	■Simple 1500 SERIES Vol.36戀愛模擬~夏色Celebration~	D3 Publisher	1500日圓	SLG
	心跳回憶2 Substories~Dancing Summer Vacation~(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	AVG
	WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 2000~U-23獎牌之挑戰	KONAMI	OPEN價格	SPT
	★VIRTUA PACHISLOT VII	MAP JAPAN	4800日圓	SLG
26日	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
31日	七田式右腦冒險1~語言ABC 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險2~形狀123 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險3~語言ABC 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險4~形狀123 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險5~語言ABC 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險6~形狀123 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★MARU安SERIES 6 MYSTIC DRAGOON	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RPG
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES SEPTENTRION ~out of blue~	HAMSTAR	1500日圓	ACT
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES NOeL 3~Mission On The Line~	HAMSTAR	2500日圓	AVG
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES SEPTENTRION ~out of blue~	HAMSTAR	1500日圓	ACT
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES BOUNTY SWORD FIRST	HAMSTAR	1500日圓	RPG
	★PACHISLOT帝王~山佐REMIX~(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
上旬	■SD GUNDAM G GENERATION -F	BANDAI	7800日圓	SLG
	★SD GUNDAM G GENERATION -F LIMITED EDITION	BANDAI	9980日圓	SLG
下旬	■THE占卜3~每日之方位占卜~	VISIT	1800日圓	ETC
	■THE占卜4~餓熊之開運KABBALAH占卜~	VISIT	1800日圓	ETC
	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
8月	TETRIS with CARD CAPTOR SAKURA ETERNAL HEART	ARIKA	5800日圓	PUZ
	INTERNATIONAL SOCCER EXCITE STAGE 2000	EPOCH社	5800日圓	SPT
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.X THE SHOOTING(暫稱)	D3 Publisher	1500日圓	STG
	Simple 1500 SERIES Vol.32 THE BOXING	D3 Publisher	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.33 THE乒乓球	D3 Publisher	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.34 QUIZ番組	D3 Publisher	1500日圓	STG
	HEIWA Palor！PRO 鄉下大將SPECIAL	日本TELENET	5200日圓(預定)	SLG
	19時03分~上野出開之夜光列車~(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
	稻川淳二 恐佈之大屋(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC

9月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
7日	■beatmania APPEND GOTTAMIX2~Going Global~	KONAMI	OPEN價格	SLG
13日	■DINO CRISIS 2	CAPCOM	價格未定	AVG
21日	■幻想水滸外傳VOL.1 HALMONIA之劍士	KONAMI	OPEN價格	AVG
	■CARTON君	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	PUZ
28日	■蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series 天下之夢 信長秘錄	SUCCESS	1500日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series BURN OUT	SUCCESS	1500日圓	RAC

遊戲發售時間表

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
上旬	DIORAMS	PONOS	價格未定	TAB
9月	■MAX SURFING 2nd	KKS	5800日圓(預定)	SPT
	■PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU!(暫稱)(限定版)	PANDORA BOX	2980日圓	AVG
	高2一將軍	ASK	4800日圓(預定)	AVG
	COLIN McRAE THE RALLY 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU!(暫稱)	PANDORA BOX	1980日圓	AVG
	夢之翼(暫稱)	KID	價格未定	AVG
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	價格未定	SLG
	party & party	HORI	3980日圓	ETC
	★JELLY FISH	VISIT	價格未定	不詳
	★LIBEROGRANDE 2	NAMCO	價格未定	SPT
	★GUN BULLET · MARCH	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	★甲腳機甲師團	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	★BEALUFARES(暫譯)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	★村越正海之爆釣日本列島	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SPT

10月以後

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
10月19日	■元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2800日圓	ETC
10月	■三洋柏青哥天堂 4	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	SLG
	WTC	SPIKE	價格未定	RAC
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	PS ZOIDS(暫稱)	TOMY	5800日圓(暫定)	SLG
	嗶嗶TRUMP大戰	HORI	6500日圓	TAB
11月	電光火石MICRO RUNNER	SPIKE	價格未定	RAC
12月下旬	PANDORA MAX SERIES Vol.7 ONI零～復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG

2000年發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2000年夏				
	龍之子FIGHT	TAKARA	5800日圓	FIG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2~Professional編~	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱門PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	名探偵柯南 3人之名推理	BANDAI	5800日圓	AVG
	RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	MAESTROMUGIC	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	沉默的艦隊	講談社	5800(預定)	SRPG
	悠久組曲~All Star Project~	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	北斗之拳	BANDAI	價格未定	不詳
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
2000年秋	■HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	BLADE ARTS/黃昏之都LULUIE	ENIX	價格未定	AVG
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	X DRIVER：ZERO	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
	乘鏟泥車吧！	TAITO	5800日圓	SLG
	★OH NO!	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
2000年冬	SISTER · PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	■Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	■Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	RPG
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	PANZER FRONT bis(暫稱)	ASCII	價格未定	SLG

2001年發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
3月	PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980日圓	RPG

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
■戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	ACT
Dinobreeder another progress	J · WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	價格未定	SLG
pop'n music 4	KONAMI	價格未定	SLG
歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC

PlayStation 2

6月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
29日	TVDJ	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC

SCE一直都是敢於創新的公司，雖然有時看起上來它的IDEA都十分「無厘頭」，但在玩後卻發現樂趣無窮(例如《我的料理》、《到哪裡也在一起》等)，而這套《TVDJ》也是這類作品。玩者在遊戲中的目標，是盡量有節奏時去將MUSIC VIDEO做REMIX，當中包括了音樂遊戲和PUZZLE遊戲的玩法在內。

一直以來《實況POWERFUL職業棒球》的正統系列都是在N64上推出的，但自今集起這個正統的位置將會由PS2所取代。説回遊戲本身，《實況POWERFUL》的系統已是非常成熟，大家的焦點都只會集中在「成功模式」身上，而今次的「成功模式」是「職業棒球篇」，而其賣點則是「全12球隊均有原創故事」！想玩盡它可以要花上許多時間。

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	SCANDAL	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6日	實況POWERFUL職業棒球7	KONAMI	OPEN價格	SPT
19日	■實況WORLD SOCCER 2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
27日	■AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓(暫定)	TAB
	■ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
下旬	DREAM AUDITION	JALECO	6800日圓	ETC
	DREAM AUDITION(初回限定版)	JALECO	10800日圓	ETC
7月	■光榮給你 往甲子園的道路	ARTDINK	6800日圓	SPT
	EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB
	AQUAQUA	IMAGINEER	5800日圓	PUZ
	嚇一跳滑鼠	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800日圓(預定)	ETC

8月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
3日	■真・三國無雙	KOEI	6800日圓	ACT
10日	■SURFROID傳說之SURFER	ASCII	6800日圓	SPT
	■REISELIED EPHEMERAL FANTASIA	KONAMI	價格未定	RPG
中旬	MAGICAL SPORT 2000甲子園	魔法	價格未定	SPT
下旬	Pro麻雀 極 NEXT	ATHENA	4800日圓(預定)	TAB
	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
8月	■GUNGRIFFON BLAZE	GAME ART	6800日圓	STG
	THE MECHSMITH	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	VELVET FILE	DAZ	6800日圓(預定)	SLG
	SORCEROUS STABBER ORPHEN～魔術士奧法～	角川書店	6800日圓	ACT

9月以後

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
9月	■SILPHEED THE LOST PLANET	GAME ART	6800日圓	STG
	■GRIPER刃牙BAKI最強列傳(暫稱)	TOMY	6800日圓	ACT
	RING OF RED	KONAMI	價格未定	SLG
10月	motogp	NAMCO	價格未定	RAC
11月	鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG

2000年發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	G-SAVIOUR	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	ACT
	★三國誌VII	KOEI	8800日圓	SLG
秋	Angelique Toris	KOEI	價格未定	SLG
	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	價格未定	RAC
冬	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	MIGHT AND MIGIC(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	"""1/4"""	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
2000年	■GAME SELECT 5和	悠紀ENTERPRISE	5800日圓	TAB
	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	MAXMISS RUN=DIM	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	上海four element	SUNSOT	價格未定	PUZ
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
2001年春	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳説 3	SPIKE	價格未定	RCG
2001年	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
■MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	6800日圓	SPT
鄭問之三國誌	GAME ART	價格未定	SLG
東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
SNOWBOARD SUPER CROSS	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT
AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
Z.O.E.(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
成為Pilot!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
1 ON 1GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
玉繭物語2(暫稱)	元氣	價格未定	RPG
SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG

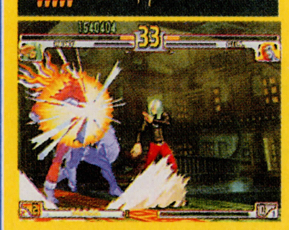
日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	BANDAI	價格未定	STG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	DAY OF WALPURGIS	KONAMI	價格未定	AVG
	全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	DRUMMANIA 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	DRUMMANIA 2DX(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	最強東大將棋3(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	KEYBOARD MANIA	KONAMI	價格未定	SLG
	★決戰2(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	★決戰3(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG

Dreamcast

6月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
29日	Memories Off Complete	Kid	6800日圓(預定)	AVG
	JET SET RADIO	SEGA	5800日圓	ETC

《JET SET RADIO》這套新感覺ACTION遊戲，在海外方面獲得了很高的評價，原因相信和它裡面所描述的自由、放任之世界觀有關，而且它使用了的「2D POLYGON」(筆者命名)技術也是非常新鮮。不過在日本和亞洲地區這種簡單、以意念取勝的遊戲始終不太受歡迎，希望今次它的成績可以好些啦！



被譽為「2D格鬥之最高峰」的《SF3.3》，其DC版在本刊發售當日已經推出。在香港論對戰人口，《SF3.3》絕對及不上《KOF99》，但它仍然有一大班忠心的FANS在背後支持，相信這和它的系統設計完善，和人物之間的平衡度做得好有關。

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	機動戰士高達 基力之野望 自護之系譜	BANDAI	6800日圓	SLG
	ROOMMATE NOVEL~佐藤由香~	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	IMPERIAL之鷹FIGHTER OF ZERO	GLOBAL A ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future	CAPCOM	5800日圓	FIG
	RECORD OF LODOSS WAR羅德島戰記 邪神降臨	角川書店	6800日圓	RPG
	MR DRILLER	NAMCO	4800日圓	PUZ

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6日	■NEPPACHI II @VPACHI	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG
13日	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	3800日圓	RAC
19日	■TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION	CAPCOM	5800日圓	ACT
27日	■RUNE JADE	HUDSON	5800日圓	RPG
	■SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	■NET de PARA	TAKUYO	6800日圓	TAB
	育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	6800日圓	SLG
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	5800日圓	ARPG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	ZUSAR VASAR	REAL VISION	4800日圓(予定)	RAC
7月	■Virtua Athlete 2K	SEGA	5800日圓	SPT

8月以後

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
3日	■GRANDIA II	GAME ARTS	6800日圓	RPG
	■GRANDIA II初回限定版	GAME ARTS	7800日圓	RPG
	F355 CHALLENGE	SEGA	5800日圓	RAC
	打高爾夫吧！APPEND COURSES ADVENTURE編	SOFTMAX	1980日圓	ETC
10日	■Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	COOL COOL TOON	SNK	5800日圓	ACT
	土偶戰紀~覇王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	★SPAWN In The Demon's Hand	CAPCOM	5800日圓	ACT
	★GIANTGRAM 2000~全日本職業摔角3榮光之勇者們~	SEGA	5800日圓	SPT
	★HELLO KITTY之WAKUWAKU COOKIES	SEGA	2800日圓	不詳
24日	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	★Prismaticallization	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	AVG
31日	音聲認識麻雀JAMAN	VISIT	4800日圓	TAB
8月	■F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓(預定)	RAC
9月	■CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	CAPCOM	價格未定	FIG
	打高爾夫吧！APPEND COURSES SURVIVAL編	SOFTMAX	1980日圓	ETC

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	■ECCO THE DOLPHIN ~Defender of the Future~	SEGA	價格未定	AVG
	■LOVE HINA~突然之ENGAGE HAPPENING(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
	熱鬥(NET) GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	NAPPLE TALE~Arisia in daydream~	SEGA	價格未定	ARPG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	價格未定	RAC
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	櫻大戰2~求你別死去~	SEGA	價格未定	AVG
	青之6號 歲月不待人~TIME AND TIDE~	SEGA	價格未定	AVG
	SEGA TETRIS(暫稱)	SEGA	2800日圓	PUZ
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
秋	■ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG
	■GUNSPIKE	CAPCOM	價格未定	STG
	■CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰	SEGA	5800日圓	ETC
	■MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	■MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	叮噹(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	SLG
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	櫻大戰3~巴里正在燃燒嗎~	SEGA	價格未定	AVG
	ILBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	★HAPPY★LESSON FIRST LESSON	DATAM POLYSTAR	4800日圓(預定)	AVG
冬	■燃燒吧！JUSTICE學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
2000年	WWW.SOCCER~參加者募集！~	HAPPY？	5800日圓(預定)	SLG
	ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	Kanon	NEC Interchannel	價格未定AVG	
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	FANTASY STAR ONLINE	SEGA	價格未定	RPG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	JET COASTER DREAM 2(暫稱)	發售商未定	價格未定	SLG
	deSPIRIA	ATLUS	價格未定	RPG
	★MAGIC the GATHERING	SEGA	價格未定	TAB
今冬	★ELDORADO GATE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	★ELDORADO GATE 3	CAPCOM	價格未定	RPG

2001年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	★ELDORADO GATE 4	CAPCOM	價格未定	RPG
2001年	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	DARK EYES(暫稱)	NESTICK	價格未定	RPG
	ALU · GU · LATE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	SRPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	DYNIMITE ROBO(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	未定
	10SIX~Own.Mine.Defend.Attack.24-7~	發售商未定	價格未定	SLG
	pop'n muisc 4(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
	OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	18WHEELER(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	★VAMPIRE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	★GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	TAB
	★JOJO奇妙之冒險(通信對應版)	CAPCOM	價格未定	FIG
	★STREET FIGHTER ZERO III(通信對應版)	CAPCOM	價格未定	FIG
	★STREET FIGHTER II X	CAPCOM	價格未定	FIG
	★超鋼戰紀KIKAIOH(通信對應版)	CAPCOM	價格未定	FIG
	★NET de TENNIS	CAPCOM	價格未定	SPT

NINTENDO 64

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
13日	加油日本！奧運2000	KONAMI	7800日圓	SPT
	MARIO TENNIS 64	任天堂	6800日圓	SPT
7月	叮噹3大雄之町SOS!	EPOCH社	6800日圓	ACT

8月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
11日	MARIO STORY	任天堂	6800日圓(預定)	RPG

9月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
15日	■WWF WRESTLE MANIA 2000(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
27日	不思議迷宮系列 未來之思事2~鬼襲來！思寧城！~	CHUNSOFT	6800日圓	ARPG

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
秋	SPUER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT
2000年	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓(預定)	RPG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	★ROCKMAN DASH	CAPCOM	價格未定	ARPG

NINTENDO 64 DD

7月

下旬	■MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年

夏	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG

發售日未定

	薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO POCKET

7月

6日	ROCKMAN BATTLE&FIGHTERS	CAPCOM	4800日圓	ACT
	THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE	SNK	3800日圓	AVG
20日	PACHISLOT ARUZE王國POCKET PORCANO2	ARUZE	3800日圓	SLG
	★NGB BEST COLLECTION餓狼傳說FIRST CONTACT	SNK	2500日圓	FIG
	★NGB BEST COLLECTION侍魂2	SNK	2500日圓	FIG
	★NGB BEST COLLECTION METAL SLUG FIRST MISSION	SNK	2500日圓	ACT

8月

3日	NGP BEST COLLECTION SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS SNK SUPPOTER'S VERSION	SNK	2800日圓	TAB
	NGP BEST COLLECTION SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPOTER'S VERSION	SNK	2800日圓	TAB
10日	COOL COOL JAM	SNK	3800日圓	ETC
	DELTA WRAP	IOSIS	3800日圓	PUZ
10月	■NIGERONPA(暫稱)	電腦映像製作所	3800日圓	RPG

發售日未定

	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	SNK CHARACTER RACE GAME(暫稱)	ITL	價格未定	RAC

NEO-GEO

發售日未定

	★THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	價格未定	FIG

GAMEBOY

6月

29日	MR DRILLER	NAMCO	3800日圓	PUZ
30日	井上洋介之麻雀教室GB	ATHENA	3800日圓	TAB
	OJARU丸～滿願神社是緣日！～	MTO	4280日圓	TAB
	漢字BOY2	J · WING	4800日圓	ETC
	母名之大冒險	SUNSOFT	3980日圓	ACT

7月

6日	WORLD SOCCER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
7日	收集後玩 熊熊布先生 森之寶物	TOMY	3980日圓	AVG
	DATA NAVI職業棒球	NOW PRODUCTION	4300日圓	SPT
13日	遊戲王DUEL MONSTER III三聖蹲神降臨	KONAMI	4500日圓	SLG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	4500日圓	SPT
14日	OJARU丸～月夜是池的寶物～	SUCCESS	3980日圓	TAB
	DOKANBON！？MILLENNIUM QUEST	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	3980日圓	RPG
19日	SURVIVAL KIDS 2～脱出！雙子島～	KONAMI	4500日圓	RPG
21日	爆走貨車傳説GB SPECIAL 男度胸之天下統一	KID	3980日圓	RAC
27日	■筋肉番付GB2～挑戰！MUSCLE CHAMPION	KONAMI	4500日圓	SLG
28日	櫻大戰GB檄 · 花組入隊！	MEDIA FACTORY	4800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄 · 花組入隊！艾蓮絲PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄 · 花組入隊！完奈PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄 · 花組入隊！紅蘭PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄 · 花組入隊！櫻PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄 · 花組入隊！菫PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄 · 花組入隊！瑪莉亞PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	★櫻大戰GB檄 · 花組入隊！GAMEBOY COLOR PACK	MEDIA FACTORY	12600日圓	AVG
	★櫻大戰GB檄 · 花組入隊！PREMIUM PACK	MEDIA FACTORY	6800日圓	AVG
	★櫻大戰GB檄 · 花組入隊！POCKET SAKURA PACK	MEDIA FACTORY	4800日圓	AVG
	KO ～THE PRO BOXING～	ALTRON	4500日圓	SPT
中旬	Dear Daniel之Sweet Adventure～尋找Kitty～	IMAGINEER	3980日圓	ACT
	Hello Kitty之Sweet Adventure～想見Daniel～	IMAGINEER	3980日圓	ACT
7月	POCKET LOVE HINA	MAVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	華蘭虎龍學園～花札、麻雀～	J · WING	4800日圓	TAB
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	MEDAROT 3 KABUTO VERSION	IMAGINEER	4300日圓	SLG
	MEDAROT 3 KUWAGATA VERSION	IMAGINEER	4300日圓	SLG

8月

3日	DANCE DANCE REVOLUTION GB	KONAMI	4800日圓	SLG
4日	Magical Chase GB～見習魔法師 往賢者之谷去～	MICRO CABIN	3480日圓	STG
	SOUL GETTER放課後冒險RPG	MICRO CABIN	3980日圓	RPG
	ZOKUZOKU HEROS	MEDIA FACTORY	5980日圓	RPG
11日	■金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	■海底傳説！！TREASURE WORLD	DAZ	3980日圓	AVG
	■DONKEY HOTE要出發	ATLUS	4500日圓	ETC
	飛天的Tweety's	KEMCO	4200日圓	ACT
23日	★COROCORO卡比	任天堂	4500日圓	ACT
25日	新世紀EVAGELION麻雀補完計劃(暫稱)	KING RECORD	3980日圓	TAB
中旬	PERFECT CHORO Q	TAKARA	3980日圓	RAC
	好朋友寵物系列3可愛的小狗	M · T · O	3980日圓	ETC
8月	■BAY BLADE FIGHTING TOURNAMENT	HUDSON	價格未定	AVG
	ROCKMAN X CYBER MISSION	CAPCOM	3980日圓	ACT
	GB ZOIDS(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	ELEVATOR ACTION EX	ALTRON	價格未定	ACT

9月

7日	Pop'n Music GB Animation Melody	KONAMI	4500日圓	SLG
8日	火腿太朗(暫稱)	任天堂	價格未定	ETC
21日	用POKEMON來玩PANEPON	任天堂	3800日圓	PUZ
29日	■牧場物語GB3 BOY MEETS GIRL	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SLG
下旬	■飛龍之拳列傳GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	★剛太之輕鬆大冒險	RAY UP	3980日圓	AVG
9月	GO!GO!順風車 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	仙界異聞錄 準堤大戰～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	★蒼鼠俱樂部	JORDAN	3980日圓	ETC

10月以後

19日	★元祖！動物占卜GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
上旬	★GB HALOBOT	SUNRISE INTERACTIVE	4300日圓	不詳
下旬	★CHINESE MONSTER(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	不詳
10月	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
11月中旬	★去吧！麵包超人～五座塔之王～(暫稱)	TAM	4300日圓	ACT

2000年

夏	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	在哪處也PACHINKO GB「CR MONSTER HOUSE」	TAM	3980日圓	SLG
	釣魚ADVENTURE KITE之冒險	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SPT
秋	■攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	■攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY III鑽石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
冬	■忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
2000年	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4200日圓	SPT
	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	POKEMON ATTACK(暫稱)	任天堂	3800日圓	PUZ

發售日未定

	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	★CROSS HUNTER戰士VERSION(暫稱)	NET VILLAGE	價格未定	RPG
	★CROSS HUNTER尋寶者VERSION(暫稱)	NET VILLAGE	價格未定	RPG
	★CROSS HUNTER機械人使VERSION(暫稱)	NET VILLAGE	價格未定	RPG

Wonder Swan

6月

29日	Rainbow Island Partys☆Party	Mega House	4200日圓	ACT
	★GLOKAL HEXITE(暫譯)	SUCCESS	3800日圓	PUZ

7月

13日	■SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT	BANDAI	3800日圓	SLG
	■SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT(連WONDER WAVE版)	BANDAI	5300日圓	SLG
19日	■From TV Animation ONE PIECE目標是海盜王！	BANDAI	3800日圓	TAB
27日	名偵探柯南 西之名偵探最大之危機！	BANDAI	3600日圓	AVG

8月

10日	RING INFINITY	角川書店	3500日圓	AVG
	RING INFINITY(初回限定版)	角川書店	5200日圓	AVG
中旬	DIGIMON ADVENTURE02 TAG TAMERS(暫稱)	BANDAI	3800日圓	不詳
下旬	FIRE PRO WRESTLING for Wonder Swan	加賀TECH	3980日圓	SPT
9月	■上班的陸行鳥	SQUARE	4200日圓	RPG

2000年發售

夏	東京魔人學園符咒封錄	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
	黑瞳之諾亞～CELLQUEST CHRONIC～	GUST	3980日圓	RPG
	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	FLASH～戀人君～	光文社	4200日圓	AVG
	GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	聖劍傳説2	SQUARE	價格未定	ARPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

2001年發售

2001年春	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG

發售日未定

	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB



特報！

新大地員工親述有關SNK的種種

拳皇二千是否最後一擊

新大地近排攪乜鬼

互動遊戲誌第44集
6月23日於互動電視上映

互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com



逢隔周五於互動電視上映

改 革

GamePlayers

131

+ ? + ? + VCD

還有……

總之 包你有意外驚喜

唔買 將會是你的損失

一個版本過 絕不加價 仍售 35 元



遊戲誌編輯部 誠意製作